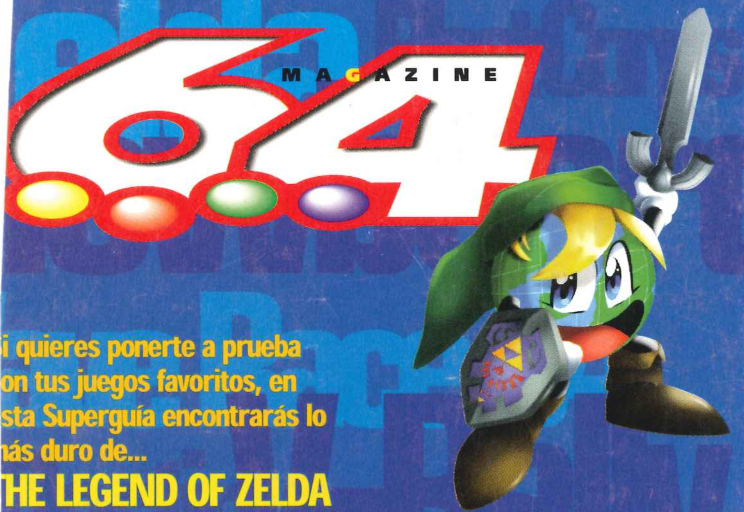
Superguía de retos



i quieres ponerte a prueba
on tus juegos favoritos, en
sta Superguía encontrarás lo
nás duro de...

HE LEGEND OF ZELDA
BANJO-KAZOOIE
GOLDENEYE 007
F1 WORLD GRAND PRIX
TUROK 2
SILICON VALLEY

y muchos más

SUPERGUÍA DE RETOS



CRÉDITOS

SUPERGUÍA DE RETOS MAGAZINE 64

Gratis con el número 21 de Magazine 64

Edita: MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63
08022 - Barcelona

Redacción: Es Decir, S.L.
Ronda Universidad, 7, 2°, 3°
08007 - Barcelona
Tel: 93 342 42 20

Director: Sergio Arteaga
Redactores: Federico Pérez, Pepi Martí, Raquel García
Maquetación electrónica: Esther Artero

Dirección Editorial
Editora: Susana cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Impresión: NOVO PRINT
Depósito Legal: B- 48212/97

Impreso en España - printed in Spain

Sumario

COMO...

USAR TU SUPERGUÍA DE RETOS MAGAZINE 64

En realidad, más sencillo no puede ser. Posees una gran colección de títulos de N64 que has dejado olvidados porque piensas que ya los has recorrido completamente. Pero, ¿darías la vida por ello? La Superguía de Retos *M64* te presenta cinco astutos desafíos para 20 de los mejores juegos de N64. Aquí no hay premios, tan sólo unas casillas como las que te mostramos a continuación, que podrás rellenar, saboreando una agradable sensación de satisfacción si aceptas el reto y lo superas. Si consigues completar los 100 desafíos es que tienes madera de gran jugador.

¡Buena suerte! Haznos saber qué tal te va; es algo que siempre nos interesa.

	Acabado		Puntuación

1080° SNOWBOARDING

91% ● Número 11



EL MEJOR TRUCO

● *En la salida, durante la cuenta atrás, empuja el stick justo en el momento en que el "1" desaparece de la pantalla, y verás a tu esquiador salir volando.*

● *Más trucos en las Superguías No. 4 y 5, gratis con las M64 No. 12 y 17 respectivamente.*

Nunca antes fue tan divertido deslizarse por una colina nevada en una tabla de madera, aunque acabes empotrado en algún árbol y con los dedos entumecidos. El equipo que con *Wave Race* te dejó practicar en casa con motos acuáticas, es fiel, una vez más, a su interpretación de los deportes de riesgo populares entre los adolescentes. *1080°* tiene unos gráficos que te cautivan, intrincados controles a través de los cuales la tabla se transforma en una prolongación de tu mano, y recorridos que convierten a otros juegos en meras pistas de entrenamiento. Aprender a no aterrizar de morros después de cada salto implica mucha práctica, pero una vez lo dominas ya no quieres separarte de las pistas.

Anótate 16.000 puntos en el Half-Pipe

No debería de suponer ningún problema para ti, fan del snowboard, siempre que seas experto en juntar diferentes trucos para esos sustanciosos combos extra. Como tomar impulso por las paredes del semicilindro es tan fácil, puedes concentrarte en el joypad y asegurarte así de que pulsas los botones correctos en el orden adecuado, volviendo la vista ocasionalmente a la pantalla para comprobar que aún te mantienes en pie.

	Acabado		Puntuación



Crystal Lake en menos de 1'05

¡Vamos! Tan sólo es cuestión de bajar a toda pastilla una ladera, ¿verdad? Si has dedicado más de tres minutos a perfeccionar tu técnica, no te será difícil batir este récord. Vigila la cabaña y la rampa de la derecha, porque puedes saltar por encima para ganar tiempo; pero que sepas que si aún no te las manejas bien con lo de aterrizar de pie, entonces el gran salto final arruinará tu tiempo una y otra vez. Mantenerte agachado en la mayor parte del recorrido debería estar dentro de tus posibilidades.

	Acabado		Tiempo





Mountain Village en menos de 1'34

Podría decirse que ésta es la pista más difícil de todas cuantas forman 1080°, pues integra muchas cumbres, saltos, paredes y cabañas de aspecto inofensivo, ideales para romperte las piernas. El tiempo más rápido se consigue escogiendo el trazado correcto en el túnel de hielo; para hacerlo, gira a la derecha una vez dentro, manténte a la izquierda y resiste la tentación de saltar al final. Así mismo, la habilidad para pulsar Z y alinear la tabla de forma correcta para el aterrizaje en cada salto te reportará beneficios. El tiempo a batir es muy justo; ¡que no digas que no te avisamos!

	Acabado		Tiempo

Anótate 130.000 puntos en modo Contest

No te quejarás: este desafío vale por cinco. Aquí pones a prueba tu capacidad para hacer piruetas, pues

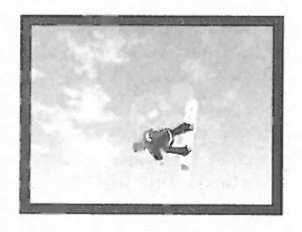




necesitarás de ellas si quieres efectuar el descenso de las pistas en los tiempos previstos y acumular todos esos puntos. Recuerda que las piruetas se pueden efectuar incluso en tramos llanos y que descender por una ruta más lenta es aconsejable en las tres pistas contrarreloj, si eso te da la oportunidad de hacer más piruetas.

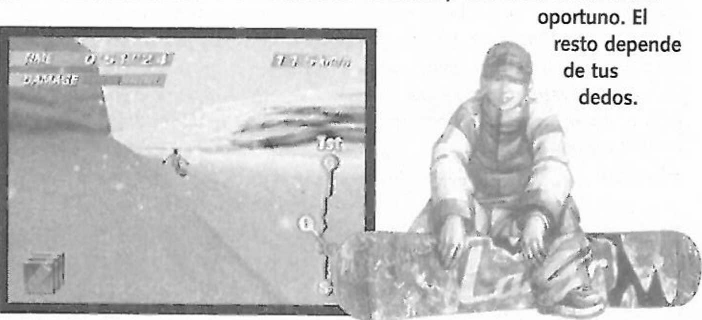
	Acabado		Puntuación

Finaliza el modo Expert sin un rasguño



Qué fuerte, ¿verdad?, pero podrás hacerlo siempre que aprendas la longitud y forma de cada curva (en este caso olvídate de las piruetas elaboradas para impresionar a los espectadores) y que aterrices perfectamente en cada salto mediante una conexión al estilo Zen entre mente, ojo y mano. Vale la pena recordarte que tu esquiador ya está a menudo en el ángulo correcto para aterrizar después de un salto; solamente necesitas pulsar Z en el momento oportuno. El resto depende de tus dedos.

	Acabado



BANJO-KAZOOIE

92% ● Número 9

EL MEJOR TRUCO

● *Entra en el castillo de arena en Treasure Trove Cove y utiliza la pizarra para deletrear CHEATAGOLDENGLOWTOPROTECTBANJO. Así conseguirás infinitas plumas de oro.*

● *Más trucos en la Superguía No. 3, gratis con el número 10 de M64.*

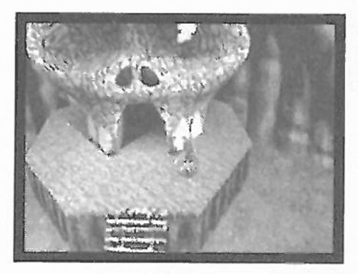
El plataformas en 3D de Rare, con su adorable pareja oso-pájaro, está tan influenciado por Mario 64 que su protagonista bien podría dejarse crecer el bigote y las patillas y empezar a gritar "¡Mamma mia!" a los (o más bien las) transeúntes. A pesar de esa generosa influencia, Banjo-Kazooie posee el suficiente adorno de gráficos e ideas propias como para hacerse un sitio en el largo reparto de obras maestras de Rare. Al haber dos personajes como protagonistas, ofrece más posibilidades en cuanto a movimientos, puzzles y desafíos, y el juego se aprovecha de ello en toda su magnitud. Es a veces dificilísimo, pero la mayor parte del tiempo se convierte en encantador y, sin lugar a dudas, adictivo.



Esquiva el ataque con naranjas de Conga

Para este desafío, trepa hasta lo alto de la plataforma en Mumbo's Mountain, desde donde se obtiene una buena vista de Conga: el simio gigante lanzador de naranjas. El objetivo es arrojarle un huevo cada vez, al tiempo que esquivas sus misiles fruteros, o sea, que no te puede dar, ni tú puedes caerte o saltar de la plataforma. Por cada huevo que le estampes en su cuerpo, él incrementará en una el número de naranjas que te lanza. Sólo puedes marcar la casilla después de haber sobrevivido al combo de diez naranjas. ¿Difícil? En realidad, no.

	Acabado



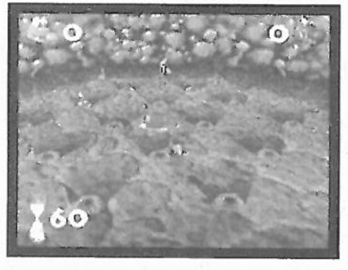
Consigue acabar Mumbo's Mountain en 7'00"

Por «acabar» se entiende: 10 rompecabezas, 100 notas musicales, y 2 colmenas. Mejor sería que hicieras una lista antes de empezar, así evitarías una innecesaria pérdida de tiempo (por ejemplo, no querrás enfrentarte a una tortuosa caza y captura de vales Mumbo cuando podrías haber estado recogiéndolos mientras acumulabas los otros Jiggys). No te iría mal hacer una visita a Bottles, donde se encuentran los movimientos más útiles; los graciosos andares de Kazooie seguro que pueden ayudarte a que todo sea más rápido.

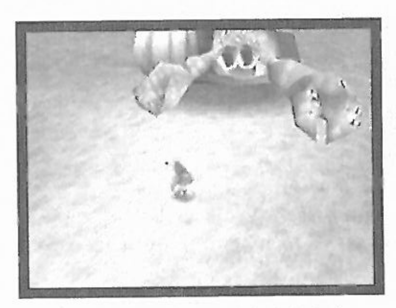
	Acabado		Tiempo

Recoge 90 Yumblies y Grumblies en Mr. Vile

Si aún no has conseguido encontrar el minijuego del pantano de burbujas (Bubblegloop Swamp), ve al encuentro del cocodrilo; para ello, sube la rampa y sigue el sendero (utiliza las botas) hasta que llegues a la cabaña de Mumbo. Una vez te hayas transformado en el cocodrilo, arrastra los pies hacia atrás y métete en el orificio nasal del cocodrilo grande. Contra Mr. Vile habrás de utilizar las botas de velocidad y, además, vigilar hacia dónde se dirige éste para poder localizar los Grumblies fuera de pantalla. Consigue 35 cada vez en la primera y segunda vueltas, y 20 en la tercera vuelta. Muy fácil no es.



	Acabado

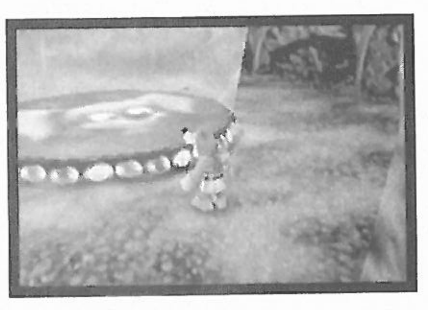


Termina Treasure Trove Cove en menos de 7'00"

Aquí necesitarás 100 notas musicales, 10 Jiggys y 2 colmenas. ¿Crees que eso ya está hecho? Pues, yo de ti no me apostaría nada. La clave está en prepararse, pues en Treasure Trove Cove, a pesar de ser sólo el segundo nivel, la dificultad se dispara y necesitarás de todas tus habilidades para agenciártelo. Entrénate a fondo, pues el próximo desafío te va a dejar sin aliento...

	Acabado		Tiempo

Termina el juego en menos de 4 horas



Esto sí que es duro: 900 notas musicales y 100 Jiggys en el tiempo que tardarías en mirar 8 capítulos de El príncipe de Bel-Air. Guardas la partida sólo si recoges un Jiggy, por lo que si te lías demasiado puedes poner el marcador a cero e intentarlo de nuevo; si no lo haces, habrás malgastado ese valioso tiempo. Te recomendamos que traces un plan antes de empezar, pues cada segundo que pierdes pensando qué plataforma te conduce al siguiente Jiggy podría acumularse y acabar sumando dos horas perdidas. De cualquier modo, es posible que lo logres.

	Acabado		Tiempo

BLAST CORPS

88% ● Número 1

MEJOR TRUCO

● *Acaba una carrera, y después vuélvela a seleccionar para competir contra uno de los fantasmas que salían en ella.*

Después del mediocre beat-'em-up Killer Instinct Gold, Rare dejaba entrever lo que habría de venir con este clásico inclasificable. El objetivo del juego es simple: derribar edificios para despejar el camino a un vehículo cisterna de transporte nuclear, con lo que se evita el Apocalipsis. La dificultad, sin embargo, no tarda mucho en hacer su aparición y los niveles te van sumergiendo en la histeria. Para mitigar un poco la cosa, la maniobrabilidad de los vehículos es buena, debido a que los controles están bien situados, y explosiones descomunales ocurren cada dos por tres. La secuencia final apenas sí la disfrutas de lo rápido que sucede, pero si acumulas tareas y secretos extras tendrás la oportunidad de volver a verla –y volver a estampar el control contra la pared- una y otra vez.



En Beeton Tracks, consigue chocar contra el vehículo cisterna en 0'43"

Tienes tres modalidades de transporte: el tren, el hombrecillo y la pala mecánica. Con el tren no tendrás problemas pues viaja a una velocidad constante, pero deberás arrojar de él al hombrecillo cuanto antes y recorrer –tan rápido como tus piernecillas te dejen- los edificios en el sentido de las agujas del reloj para poder encontrar una pala mecánica. El resto depende de tu habilidad al volante: ajusta el ángulo de la cámara cuando corras hacia el camión que se acerca a ti.

	Acabado		Tiempo



Termina Argent Towers sin recurrir a Backlash

Si has podido aguantar que tu amiguita de turno no haya parado de repetirte: "¡Pues intenta otra cosa!", este desafío no tiene por que causarte ningún dolor de cabeza. El ataque delantero de Backlash es menos efectivo que el de Dale Winton, pero si pilla carrerilla antes de golpear el ladrillo, provoca más desperfectos. Aprende a distinguir las secciones que unen partes de edificios, pues si vas directo a esos puntos de unión podrás derrumbar el doble de un solo golpe. Es difícil, pero agradece que éste sea el único desafío de Backlash.



	Acabado

Pasa por Sleek Streets con la pala mecánica y sin tocar ni una sola casa.

El tiempo en Sleek Streets es bastante generoso, así que puedes permitirte el lujo de aminorar la velocidad de la pala mecánica al máximo mientras pasas con cuidado junto a los edificios. No te preocupes si tiras vallas o cosas por el estilo, incluso puedes estamparte contra todos los árboles que te dé la gana, pero un solo rasguño a una casa te llevará de vuelta al principio. Puedes probar suerte conduciendo por la izquierda de los árboles para intentar evitar estrellarte contra la vivienda que hay al lado.

	Acabado

Consigue una medalla de oro en cada nivel la primera vez

Sí, así, tal cual. Empieza una nueva partida y, en cada nivel, intenta abrir paso al vehículo cisterna sin fallar una sola vez; si fallas, aunque sólo



sea una vez, deberás volver a empezar. La práctica lleva a la perfección, aunque la verdad es que Blast Corps lleva poco tiempo en el mercado, y la mayoría de vosotros ya habrá jugado con él hasta la saciedad. Si lo que proponemos es demasiado para ti, intenta completar la mitad de los niveles sin echarlo todo a perder.

	Acabado

Arrasa con todo

Normalmente no incluiríamos un desafío como éste, pero como Blast Corps es el juego más difícil que te hayas echado a la cara, en M64 dudamos de que algunos de vosotros hayáis derruido todos los edificios, activado todas las RDU, cumplido todos los requisitos para ganar dos medallas de oro, y acabado los ataques contrarreloj de oro y platino de cada nivel. Así que, si quieres ver esta última casilla tachada, ésta es tu oportunidad. Modera el tono de tus gritos o los vecinos avisarán a la bofia.

	Acabado



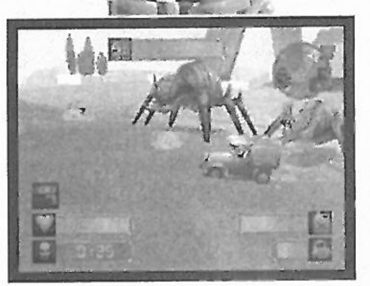
BODY HARVEST

91% ● Número 13

EL MEJOR TRUCO

● *Introduce ICHEAT como tu nombre y, después, durante el juego pulsa A, Derecha, C-abajo, C-derecha, C-arriba, A e Izquierda para obtener el arsenal completo.*

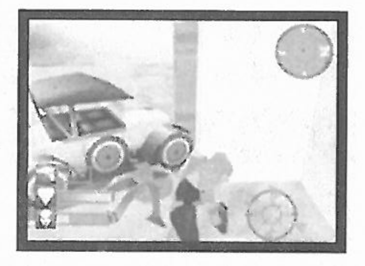
A pesar de sus tres años de preparación, Body Harvest no tiene muy buena vista: está cargado de malas texturas, edificios borrosos y espesa niebla. Pero, concéntrate en el juego y saborearás la siguiente receta de diversión: unas gotitas de puzzles, una pizca de conversación con uno de los pocos seres humanos, y setenta y cuatro cucharadas de la más disparatada matanza de aliens desde Lylat Wars. Todo ello combinado con la oportunidad de conducir un sinfín de vehículos (que «accidentalmente» atropellan a la población civil), por lo que el juego se transforma en un absorbente shoot'em-up de miedo –por la aparición de malos gigantescos- y mucha acción.



En el nivel 1 mata a 25 humanos en 5'00"

De cajón: súbete al primer medio de transporte que encuentres e invita a los habitantes del lugar a «echar un vistazo a los bajos del vehículo». Para ello, deberás bajar el puente en el primer poblado, y dinamitar las rocas que hay más adelante en la carretera para poder

acceder a las demás áreas pobladas. Por el camino, cambia el camión por un vehículo que corra más, como la moto, e incrementarás la velocidad de la matanza. Recuerda que la función de los aliens es ayudarte, así que no apuntes contra ellos.





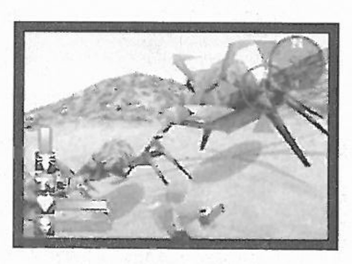
Finaliza el Nivel 1 sin utilizar vehículo alguno (excepto el tanque)

Adam quizás sea la persona con el paso más lento de toda la historia (las artes nadadoras tampoco son lo suyo), razón por la cual este desafío es el más frustrante de todos cuantos componen esta Superguía. Lo más importante es esquivar el fuego alienígena, pues sin vehículo careces de una armadura que protega tu delicada piel, y probablemente tendrás que desistir de salvar el poblado en llamas (como comprenderás, resulta bastante difícil apagar un fuego sin un coche de bomberos).

| | Acabado |

Utilizando la pistola como única arma, termina el Nivel 1 por completo

Incluso cargada, la pistola es el arma menos potente de tu mochila. Tienes suerte, pues, de que los chicos malos del nivel 1 necesiten tan pocas balas para morir. Intenta mantener el enemigo a distancia, pues cuanto más cerca, más difícil es matarlo. Necesitarás el tanque para rematar a los robots, e incluso en algún momento te será de utilidad algún tipo de arma alternativa para resolver los puzzles, pero sírvete de otras armas de fuego y todo se irá al garete.

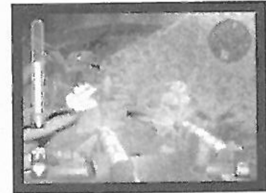


| | Acabado |



Finaliza el juego con más de 60.000 puntos

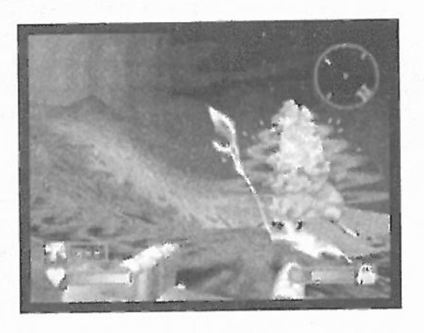
Ésta es la puntuación que figura en el primer lugar la primera vez que juegas, por lo que no debería de suponerte ningún problema superar esta cifra. Recuerda que los mutantes valen 3.000 puntazos y los jefes pueden llegar a concederte hasta 10.000.



Si te enfrentas a una puntuación total más bien decepcionante, comprueba el marcador del porcentaje de muertes; si éste es bajo, no tendrás más remedio que volver a empezar desde cero. Aquí la sangre humana no puntúa, así que ni lo intentes.

	Acabado		Puntuación

Termina el juego sin matar a más de 11 humanos



Como en Body Harvest tienes muchas ocasiones para ejercer de salvador, así como para volver a jugar niveles en caso de una mala puntuación, reducir al mínimo la pérdida de vidas humanas debería de estar tirado para ti. En cada ola invasora, fíjate como objetivo los aliens depredadores –es asombroso lo deprisa que pueden centrar su atención en merodeadores inocentes- y concéntrate en recoger a todas horas munición para tus mejores armas. Pero, sobre todo, estáte atento por dónde conduces...



	Acabado

DIDDY KONG RACING

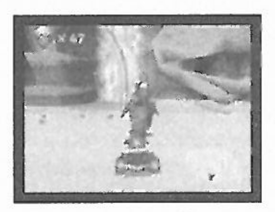
90% ● Número 2

EL MEJOR TRUCO

● *Para un gran impulso, deja de pulsar A justo cuando pises el potenciador y vuelve a pulsar el botón cuando la luz verde se confunda con el humo.*

● *Más trucos en* Al rescate *de nuestro número 3.*

Los chicos de Rare están hechos unos caraduras: se agencian los mejores trabajos de Nintendo, los imitan y, lo que es más inaudito, se las ingenian para mejorarlos. En esta ocasión, han clavado sus garras sobre Mario Kart y, y aunque hay algunos fracasos estrepitosos (el modo multijugador es malísimo y los personajes son en su mayoría estúpidos), esta extensa y desafiante aventura de carreras en modo un jugador es la que Miyamoto debería haber diseñado. Hay dos aventuras (las puedes contar si quieres), y en cada una se han dispuesto montones de pruebas contrarreloj, desafíos, tareas y bonus ocultos. Siguiendo la tradición Rare, el juego se complica con rapidez, aunque de forma premeditada, pues eso forma parte de su diseño, para que se convierta en el definitivo juego de karts en modo un jugador.



Invierte menos de 0'42" en la carrera contra Taj de la vuelta a la isla

No está nada mal para empezar. Estamos seguros de que muchos de vosotros ya lo lograsteis hace tiempo, pero esta vez nos gustaría que utilizarais a Tipsy –el ratón



petrificado- sin hacer trampas para sacar a TT del saco. Después de acabar las cuatro carreras en Dino Domain, tienes la oportunidad de correr contra Taj; todo lo que tienes que hacer es dirigirte hacia su escondite en Adventure Island y te desafiará a que le ganes. Por medio del Arranque Turbo haz una buena salida, y manténte en la parte interior de la pista.

	Acabado		Tiempo



Gana todas las carreras de Dino Domain, sin pisar plátanos ni recargar energía

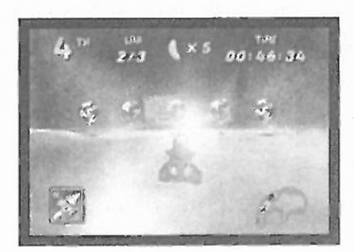
En este caso, para ganar tendrás que contar con los potenciadores y atajos, aunque también se pueden emplear otras tácticas. La técnica de deslizamiento incrementará tu velocidad ligeramente, mientras que si pulsas B y, justo antes de pisar el potenciador, apuntas en la dirección a la que quieres ir, evitarás que la pista rápida te lance contra la superficie sólida más próxima. Aquí lo que se pone a prueba es tu capacidad de conducción, especialmente a la hora de esquivar todos esos plátanos y globos.

	Acabado

Consigue menos de 1'40" en Walrus Cove

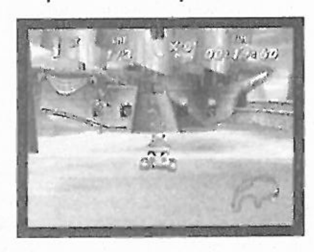
Con un larguísimo deslizamiento cerca de la primera gran curva te embolsarás cinco plátanos, un buen principio para conseguir los doce que hay en la primera vuelta. La doble curva antes de la meta es toda una pesadilla (utiliza el potenciador, mantén el control al subir la cuesta, y esquiva los árboles, pero deberás hacerlo perfectamente para poder conseguirlo en el tiempo fijado). Si estás confuso sobre qué ruta es la mejor antes de la meta, no lo dudes: la de la izquierda.

	Acabado		Tiempo



Consigue menos de 1'14" en Crescent Island

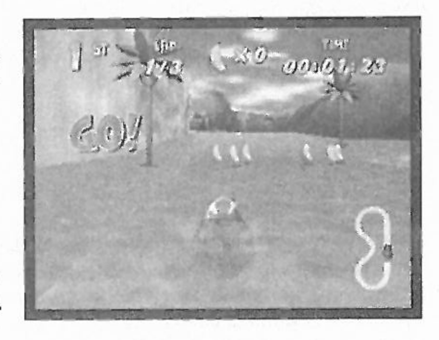
Estás como un cencerro si en este circuito no usas un kart, y estás para que te encierren si no utilizas a TT para conducirlo (para echarle el guante, previamente habrás de haber ganado todas las carreras contrarreloj en la partida para un jugador). Utiliza todos los potenciadores para recoger todos los plátanos en la primera vuelta, con lo que podrás correr las dos últimas vueltas a una velocidad de vértigo. Hay dos atajos: uno, por el barco; y el otro, entre la columna y el muro, justo antes de la línea de meta. En estos tramos de espacio reducido, te verás obligado a efectuar giros rápidos sobre dos ruedas (pulsa A + B + R) para evitar estamparte contra el muro.

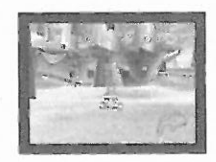


	Acabado		Tiempo

Consigue menos de 0'39" en Ancient Lake

Se acabaron los atajos, aquí lo que prima son tus habilidades al volante. Una vez más, el cronómetro y los potenciadores te llevarán directo al podio. Procura pillar todos los plátanos-aceleradores antes de acabar la segunda vuelta.





Puedes recortar tiempo si circulas por encima de la hierba después del primer potenciador. ¿Cómo? Dijimos que nada de atajos. Oh, oh.

	Acabado		Tiempo

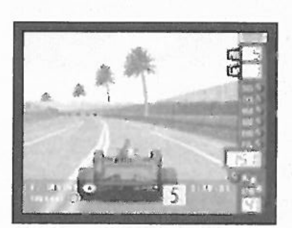
F1 WORLD GRAND PRIX

91% ● Número 10

EL MEJOR TRUCO

● *En la parrilla de salida, aprieta el acelerador en el momento en que la luz roja parpadea para conseguir un arranque más potente.*
● *Otros trucos en Magazine 64 No. 13*

Los usuarios de la N64 tuvieron que sobrevivir casi dos años sin un juego de carreras decente hasta que el mejor simulador de Fórmula 1 del planeta hizo su aparición, en lo que era el retorno de Paradigm -el creador de Pilotwings- al circuito videoconsolero. F1 World Grand Prix es tan realista -los escenarios están perfectamente recreados- que necesitarás memorizar cada circuito y no separar nunca el pie del pedal del freno (a menos que lo que te guste sea diseminar partes de tu carrocería por la pista). El resultado es una carrera de lo más excitante y reñida, que deja por el suelo a Cruis'n USA.



Corre Albert Park (Australia) en menos de 1'13"

Puesto que éste es el primer circuito, deberías calentar bien las ruedas antes de empezar la carrera de verdad. En la última doble curva, no podrás superar los 75 Km/h, y en la mayoría de virajes deberás reducir a segunda; por lo demás, Albert Park es de las pocas pistas en las que no te has de preocupar por el velocímetro –aunque eso no quiere decir que conseguir batir el tiempo récord sea fácil. Recortar la carrera por la zona de césped podría ser una solución; eso, si puedes controlar el vehículo.

	Acabado		Tiempo



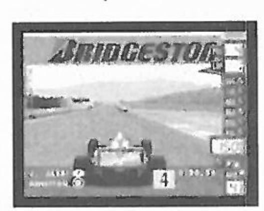
Consigue llegar el primero en Montecarlo sin un rasguño

Puede que Montecarlo sea el circuito más conocido del Gran Premio, pero eso no quiere decir que sortearlo sea pan comido; por el contrario, aquí llevas todos los números para estrellarte. En la mayoría de los virajes deberás reducir tu velocidad por debajo de los 100 Km./h, y al entrar en la curva cerrada de Loews el velocímetro debería marcar 50 Km./h. En el resto del circuito mantén una velocidad constante; y recuerda: dale un toque suave al freno al menor síntoma de colisión.

	Acabado

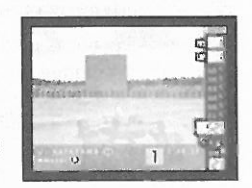
Corre Interlagos en menos de 1'02"

El peculiar trazado de este circuito brasileño, con muchos tramos rectos y abiertos, te permite poner la sexta velocidad y, por lo tanto, pillar los 300 Km./h en la recta de meta. Si quieres batir el tiempo marcado, deberás tomar la primera curva a la izquierda a 120 Km./h, retomar una velocidad de unos 200 Km./h en el resto del circuito, y sólo volver a reducir en el peligroso viraje a la izquierda que hay justo después del punto que señala la mitad de carrera.

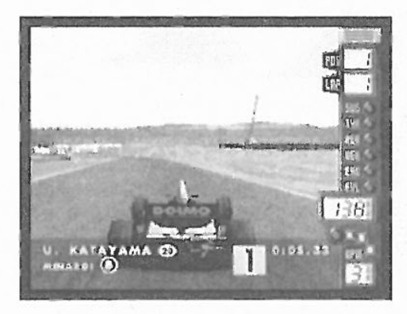


	Acabado		Tiempo

Corre Magny-Cours en menos de 0'57"



Este circuito te pone a prueba de verdad. Sus largas rectas te producen una falsa sensación de seguridad, pues al final de una de ellas, y sin que te lo esperes, puede venir la más peligrosa de las



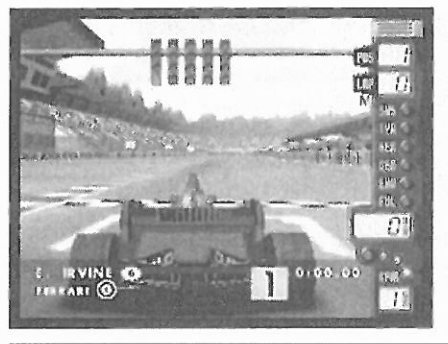
curvas. Dedica algún tiempo a memorizar el trazado y te será más fácil finalizar la carrera en el tiempo previsto; aun así, deberás acelerar en las rectas, y reducir a segunda o cuarta en las curvas, dependiendo de lo pronunciadas que éstas sean. Si pretendes sobrevivir a la última curva, no pases de los 65 Km./h.

	Acabado		Tiempo

Finaliza el juego sin activar las opciones automáticas



Seguro que algunos pocos lo habréis intentado ya, pero nos atrevemos a suponer que la mayoría os habréis escabullido de este difícil circuito. Al menos, hasta ahora. Desactiva el frenado y la aceleración automáticos, cambia a manual el cambio de marchas y (para añadir más emoción) cambia la conducción a «volante». A que ahora ya no es tan fácil, ¿eh? Probablemente sea mejor practicar con una o dos opciones desactivadas antes de ir a por todas. Te deseamos toda la suerte del mundo. Y créenos que la vas a necesitar.



	Acabado

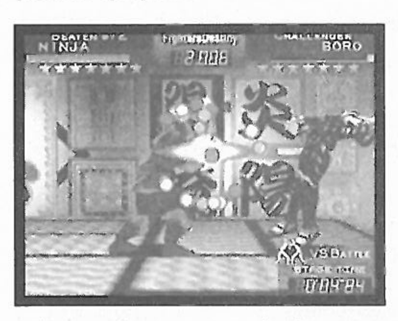
FIGHTERS DESTINY

85% ● Número 3

EL MEJOR TRUCO

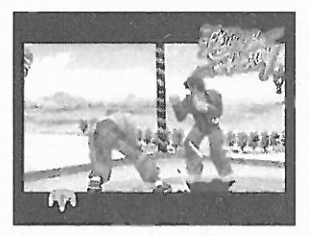
● *Gana a 100 rivales en la prueba Endurance y conseguirás un Joker jugable.*
● *Más trucos en Al rescate de Magazine 64 No. 5*

A la N64 aún le falta un juego de lucha que pueda rivalizar con Tekken, pero mientras tanto nos contentaremos con éste. Incorporando un nuevo sistema de puntuación Fighters Destiny se sitúa más en la línea de las competiciones de Judo auténticas, y tiene suficientes personajes, movimientos y diálogos graciosos como para hacer más llevadero un domingo lluvioso. Las imágenes no son nada del otro mundo, y el modo para un jugador decepciona un poco, pero la creación de Imagineers logra suplir a un juego de lucha táctico, y reproduce piernas y mandíbulas rotas en una cantidad tal que los contendientes de la PlayStation no podrán quejarse.



Consigue menos de 40" en el modo Fastest

Es más cuestión de suerte que de destreza. Un salto precipitado hacia tu contrincante, seguido de un lanzamiento, hará maravillas; Robbie el robot y Boro no opondrán mucha resistencia, con lo que unos 12 segundos después te enfrentarás a Joker. Puede que con ese burlón necesites cambiar tu táctica, por

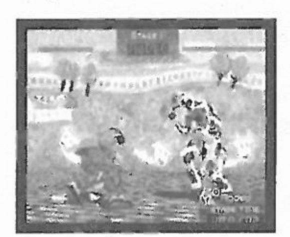


ejemplo con un movimiento de derribo, para que puedas vértelas con Master, un rival que sucumbe a lanzamientos y derribos tan deprisa que más bien te hace perder el tiempo. Es fácil.

	Acabado		Tiempo

Deja fuera de combate a Ushi en el modo Rodeo

Aguantar un minuto contra Ushi no resulta muy gratificante que digamos, por eso este desafío te dará la oportunidad de dar a ese bovino engreído una lección que no olvidará en su vida animal. Saca provecho de las largas pausas después de los movimientos de Ushi con un personaje rápido, como por ejemplo Meiling, y sírvete de la táctica de cubrirse (botón L), lo que invertirá el rumbo de la pelea y pondrá contra las cuerdas al mismísimo señor Mu. No cuentes con el botón L para repeler sus ataques, o el muy astuto utilizará una llave de la que no podrás escapar.



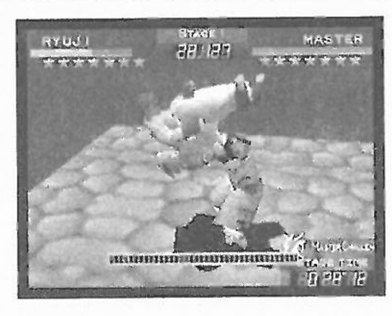
	Acabado

Termina la partida utilizando a Robbie el robot

Para echar el guante a ese robot de entrenamiento, cómico aunque más bien penoso, deberás primero acabar el modo Fastest. Los puñetazos lentos de Robbie sirven para dar una buena paliza, y como los rivales del modo un jugador no son muy buenos, los puños de tu gracioso robot les rozarán el cuerpo en muchas ocasiones. Sin embargo, sus llaves de lanzamiento son (un poco) mejores que sus movimientos de ataque, así que, si todo lo demás falla, repite aquéllas hasta que el luchador contrario se dé por vencido.
Bloquea siempre que puedas o aténte a las consecuencias.

	Acabado

Derrota a los 12 rivales del modo Master



Así es, aquí la habilidad se centra en parar los constantes giros de los combates, por lo que habrás de ganar las peleas contra Joker. Como cada pelea es más difícil que la anterior, es aconsejable vencer a los cuatro Jokers en los primeros asaltos. Tanto Master como Joker necesitan muchos bloqueos y movimientos laterales. En caso de que fracases, puedes volver a empezar de nuevo para evitar que tus recién adquiridas habilidades se evaporen.



	Acabado

Termina la partida utilizando todos los movimientos de inmovilización



Deberás noquear a cada uno de tus contrincantes con un tipo de movimiento diferente de una selección de seis: lanzamiento, derribo, contra las cuerdas, etc., que tendrás que seleccionar antes de cada pelea. No hace falta que te limites al mismo movimiento durante todo el combate, utilízalo sólo para adjudicarte los puntos de victoria en el último asalto. Habrá 10 malos dispuestos a bloquearte el paso a los créditos, y puedes repetir cuatro tipos de movimiento, aunque los más tradicionales querrán utilizar los movimientos de lanzamiento, derribo, contraataque y especiales, propios de cada personaje.



	Acabado

F-ZERO X

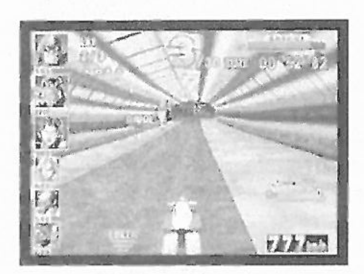
91% ● Número 12

EL MEJOR TRUCO

● Pulsa A justo antes de que el director de carrera grite «Go!» para una salida mucho más rápida.

● Más trucos en el número 13 y en la Superguía No. 5, gratis con la revista No. 17.

Miyamoto prometió que la ausencia de emociones gráficas en F-Zero X ayudaría a mantener la velocidad del juego muy alta y ¡por Tutatis que así es! A una velocidad que puede hacerte devolver el almuerzo y dejar perdida la pantalla del televisor, deberás enfrentarte a un juego de carreras con controles más complicados aún que Zelda y con perversos rivales de la CPU que se lo pasan en grande mientras que, como quien no quiere la cosa, te sacan fuera de la pista. Literalmente, te quedarás sin respiración en los saltos a 60 metros del suelo y 1.000 Km./h, y te entrará la risa cuando descubras el generador de circuitos aleatorios (posiblemente el secreto mejor guardado de todos).



Llega el primero en Mute City a pesar de una penalización de 30"

Quédate clavado en la parrilla de salida durante medio minuto y después arranca la carrera como si en ello te fuera la vida. La clave está en utilizar sabiamente el turbo (botón B) y en conocer las limitaciones de tu vehículo –deberías ser capaz de completar el circuito sin tocar el freno (botones R y Z); en vez de frenar en las curvas largas, inclina la nave lo justo para no derrapar. En caso de colisión, no ahorres energía, porque, de todas maneras, si golpeas los muros no llegarás a la meta en primer lugar.

	Acabado



Consigue 23" en la vuelta rápida de Silence (modo de prácticas)

El éxito está en conocer la posición de los potenciadores en la recta larga y pegarse a los laterales de la pista al circular a 1.000 por hora; así evitarás salir despedido de la pista y, de paso, de la competición. Una buena conducción es vital, pues a esta velocidad corres el riesgo de incrustarte en la cola de la nave rival. Ten en cuenta que los vehículos de la CPU suelen ir por el centro de la pista.

	Acabado		Tiempo

Saca menos de 1'10" en Death Race



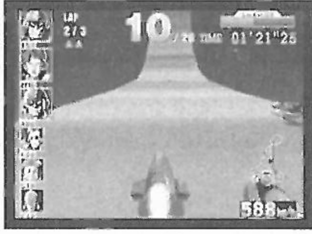
¿Qué técnica es la mejor para competir en Death Race? Nadie se pone muy de acuerdo en eso. En Magazine 64, creemos que la táctica que debe prevalecer es la siguiente: eliminar las naves, una por una, desde la última posición de carrera; para ello, pon el turbo para alcanzarlas y frena si las rebasas. La cámara más lejana te ofrece una mejor perspectiva de tus víctimas (así tampoco deberás preocuparte por las curvas), y te aconsejamos que pilotes un vehículo grande, como el Fire Stingray, para que puedas causar más destrozos.

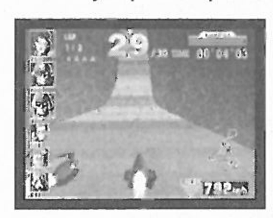
	Acabado		Tiempo

Mata al menos a 20 rivales en Rainbow Road y llega entre los tres primeros

Si eres de los que piensan que Death Race está chupado, este circuito te va a encantar. En Rainbow Road las vueltas te retuercen las entrañas y

las curvas son de aúpa, por lo que a la que te descuides ya te la habrás pegado. Lo más práctico es utilizar el ataque lateral (doble pulsación), pues con la rotación (R+Z) te arriesgas a ir a parar de morros al suelo. Ni se te ocurra apalancarte en una parte del circuito y esperar a que los demás pilotos pasen como flechas; las reglas especifican muy claramente que si pierdes vueltas te habrán vencido.

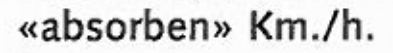




	Acabado

Acaba el Sector B en menos de 1'50"

Un tiempo muy ajustado, así que deberás exhibir tus mejores dotes de pilotaje. Las minas que hay al final del circuito podrían hacer volar tus esperanzas; por eso, es mejor que vayas por el centro de la pista y vires un poco a la izquierda al llegar a las franjas rosas para poder escapar a la onda expansiva. Durante el resto de la carrera, es cuestión de utilizar el turbo tanto como te sea posible (en especial al subir cuestas), circular por el centro en los túneles para poder mantener la velocidad, y esquivar los baches, pues éstos «absorben» Km./h.





	Acabado		Tiempo

GOLDENEYE 007

94% ● Número 1

EL MEJOR TRUCO

● *Retrocede con la ayuda de tus armas presionando A y Z a la vez.*
● *Más trucos en los números 2, 3 y 4, y en las Superguías 1, 2 y 4, gratis con los números 6, 7 y 12, respectivamente.*



Después de tantos intentos fallidos de hacer entrar a Bond en la era digital, ¿quién hubiera pensado que los de Rare conseguirian hacer suya la experiencia 007 de un modo tan convincente? El juego en primera persona se complementa a la perfección con la película, pero lo que eleva a este juego por encima de clones del estilo de Doom es la minuciosa atención a los detalles por parte de Rare. La atmósfera del juego nos presenta enemigos que reaccionan, se mueven e incluso mueren de la forma más convincente; misiones basadas en puzzles que harán que muerdas frenéticamente el joystick en un ataque de frustración; y en general, la sensación de que todos los juegos deberían ser como éste. Si no te cautivan sus espectaculares gráficos, su sonido perfecto y su precisión de juego, lo hará el hecho de que tú serás James Bond.

Pulveriza el 1´50" en el Nivel Silo (Dificultad Agent)

Con el Nivel Agent dispones de un Bond que es casi invulnerable y además tienes protección por todas partes, con lo que ni te pares a recoger

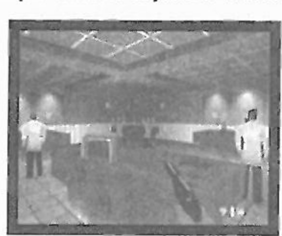


a nadie por aquí. Limítate a correr como el viento y a disparar sin tregua. Si mantienes el gatillo presionado no necesitarás recoger las tarjetas de acceso de los científicos, pues guardias de seguridad curiosos abrirán las puertas para ver qué es ese barullo que oyen. Un consejo: hacia el final, intenta superar a Ouromov corriendo. Fíjate cómo cierra todas las puertas después de haber pasado a través de ellas.

	Acabado		Tiempo

Completa Facility sin matar a nadie premeditadamente (dificultad Agent)

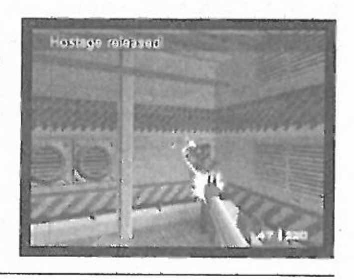
Buenooo, vale, hacia el final del nivel puedes jugar con las minas del depósito de gas para ver si vuelan unas cuantas piernas. El momento más complicado es cargarse al guardia que tiene la tarjeta de acceso al nivel B. Atráelo hasta los embalajes, dispara a voleo para distraer la atención y reza para que alguien haga volar por los aires los embalajes o lance una granada cerca de él. Recuerda que disparar cerca de una puerta cerrada hará que los guardas te la abran. ¡Ah!, y cuidadín no te cargues a Trevelyan.



	Acabado

Acaba el nivel Frigate con 90% de disparos a la cabeza (dificultad Secret Agent)

Muchos de los terroristas evitan mirar hacia las puertas, o sea que un buen cómputo de disparos a la cabeza no es difícil de conseguir. Necesitarás pulso firme para acabar con los terroristas que tienen rehenes antes





de que les vuelen la tapa de los sesos, pero una vez hayas completado el objetivo de la misión tampoco es que necesites salvar a todos los rehenes. Y, ¿para qué arriesgarse a fallar disparando a los malos desde lejos cuando puedes soltar unos tiros en el aire, irte corriendo y esperarles tras una esquina?

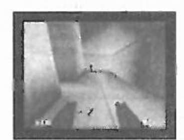
	Acabado		Puntuación

Supera el 1´17" en Archive (Modo 00 Agent)



En el tiempo asignado, tendrás que salir de la sala donde has empezado, encontrar a Natalya, hablar con Mishkin, hacerte con la caja negra y romper la ventana de la biblioteca para poder escapar a través de ella. No hagas caso de la pistola encima de la mesa –golpea al guarda por la derecha y sal por patas– ni esperes a Natalya, ya que una vez te haya visto no va a rezagarse, es casi automático. Más que nada, lo que debes hacer aquí es correr como loco y mantener tu pistola quietecita y silenciosa para no llamar la atención.

	Acabado		Tiempo



Completa el juego entero en menos de 32" (Agent)

No hace falta que cuentes el tiempo que gastas moviéndote de un nivel a otro. Sólo suma el tiempo que has necesitado para completar cada nivel. Recuerda que el modo Agent dispone de un radar especial para encontrar atajos que puedes tomar (sin preocuparte de si suenan las alarmas en el primer nivel de Bunker, por ejemplo). Lo mejor es aplicarse aquella máxima que dice algo así como "olvida el dolor y corre", especialmente en las Cavernas, donde puedes vencer a Trevelyan a campo abierto.

	Acabado		Tiempo

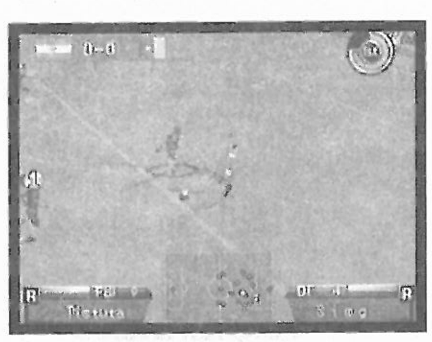
ISS '98

92% ● Número 10

EL MEJOR TRUCO

● *Gana el campeonato de liga y derrota al equipo de las estrellas del mundo para que caigan en tus manos cinco equipos bonus.*
● *Más trucos en la revista No. 12*

El mundo entero esperaba y Konami cumplió. Fiel a la impresionante belleza de International Superstar Soccer 64, la secuela no dejó ni un cachito del original que pulir o mejorar. De acuerdo que algunos de los cambios son muy justitos, pero ¿para qué buscar la perfección a lo drástico? ISS ofrece el juego más suave, los controles más intuitivos, los gráficos más fascinantes y la mayor cantidad de opciones, e incluso puede opacar a cualquier otro juego de fútbol con pegatina de licencia oficial y todo... (que no es poco). Además, es uno de los escasos juegos de deportes en el que el modo individual es casi tan divertido como el multijugadores.



Gana un partido sin utilizar los pases largos

Sin uno de los movimientos más útiles de ISS'98, marcar goles y ganar va a ser dificilillo. Los defensas reaccionan más rápidamente a los pases más simples y a las vaselinas que a los pases largos, pero con un poco de habilidad es posible meter un gol usando las jugadas más sencillas. No tengas miedo a marcar uno contra uno delante de tu defensa y no subestimes aquella vieja táctica del tuya-mía. Si sabes hacerlo bien, vas a sacarle mucho provecho.

	Acabado



Juega como Corea del Sur y derrota a Francia con cinco goles, como mínimo

Los franceses le dieron una buena tunda a los brasileños metiéndoles un 3-0 en la última copa del mundo, y Corea del Sur... esto, bueno, (ejem) hablábamos de los franceses, ¿no? A pesar de sus más que celebradas victorias, no son precisamente conocidos por la destreza de su delantera, con lo que te puedes permitir distribuir a unos cuantos de tus hombres por el medio campo. Esto te dará muchas oportunidades para cortar casi de raíz cualquier avance galo. Ten en cuenta que, a no ser que utilices el stick analógico para dirigir el balón después de haber chutado, las ocasiones de gol son escasas.

	Acabado		**Puntuación**

Lleva a Marruecos a la final y gánala



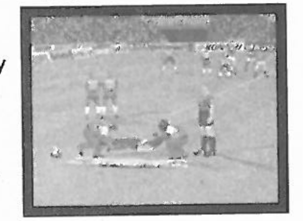
Necesitas mucho juego ofensivo para provocar ocasiones de gol contra los mejores equipos de la competición, pero estáte preparado para cambiar a una formación más defensiva si el contrario aprieta. Un buen uso de los pases largos te llevará a la victoria, así como los pases para situarse en la posición ideal. Aquí, más que en cualquier otro momento, las ocasiones de meterse en el área no pueden ser desperdiciadas. Se te caerá la lagrimita cuando veas a los marroquíes alzar la copa del mundo.

	Acabado



Jugando como Emiratos Árabes Unidos, derrota a Alemania en la tanda de penaltis (Nivel 5)

Los alemanes tienen todo un profesional, virtualmente infalible, en la portería, mientras que el portero de los árabes tiene toda la pinta de ser un fontanero metido a futbolista en sus ratos libres. Mantén el balón raso cuando dispares, es más difícil que los porteros puedan bloquearlo y evitarás la vergüenza de que se vaya por lo más alto de las gradas, como le pasó a Baggio.
Desconectando el cursor y utilizando el botón Z conseguirás darle efecto al balón y desconcertar al portero. Parar los disparos del contrario requiere una sincronización perfecta y mucha, mucha suerte.

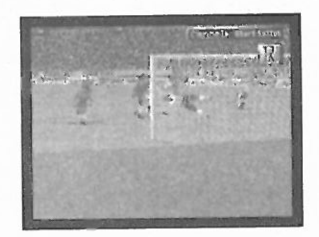


	Acabado



Marca un gol con tu portero

Es mucho, mucho más difícil de lo que parece. Elige los equipos que quieras, inicia el juego, haz un pase hacia atrás, para a tu portero y hazle correr hacia el equipo contrario, directo hacia el gol y la gloria. Cuando los jugadores de la máquina se den cuenta de lo que está pasando, intentarán hacerte entradas en todo momento, con lo que necesitarás mucha destreza para que no te roben el balón. Mientras avanzas hacia delante, tienes la oportunidad de hacer un buen pase a un colega y luego buscar espacio.



	Acabado

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME

98% ● Número 12 y 13

EL MEJOR TRUCO

● *Toca la canción de Epona a una vaca y ésta te llenará una botella de nutritiva leche Lon Lon.*

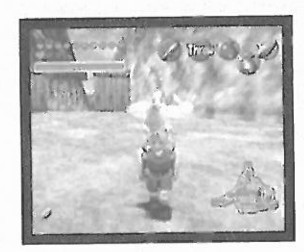
● *Más trucos en los números 14 a 17 de Magazine 64 y en nuestro Especial M64 No. 1*

Bueno, bueno, bueno... ¿Qué decir de Zelda? Posiblemente, se trate del mejor videojuego del mundo. Tratar de descubrir el porqué de la grandeza de Zelda es como intentar encontrar el mejor pedazo de una deliciosa tarta de chocolate. Están los apabullantes gráficos 3D, el innovador sistema de control, la historia tan absorbente y la fantástica interacción de los personajes, las luchas contra dragones que miden dos veces el tamaño de la pantalla y que hacen que no oigas nada más que el latido acelerado de tu propio corazón... Pero sobre todo, está el hecho de que Miyamoto y sus colegas han sabido combinar toneladas de ideas clásicas a lo Zelda con montones de ideas innovadoras y aquel no sé qué que tiene Nintendo, esa magia que hace que sus juegos sean los mejores del mundo. En definitiva, Zelda es un videojuego para la posteridad.



Contén el ataque de los pollos durante 1'30"

Lo que pretendemos aquí es que, de niño, pilles un pollo y lo utilices para saltar la verja en Kakariko (salta desde el saliente que lleva a la puerta del molino). Ahora dale de tortas al pollo hasta que te canses, conecta tu



cronómetro e intenta esquivar el mortal escuadrón gallináceo durante el tiempo fijado sin trepar por escaleras ni meterte en aujeros. Si te alcanzan una vez, ríndete y pruébalo de nuevo inmediatamente. Pero cuidado, porque los pollos siempre tienen las de ganar. Estás avisado.

	Acabado

Supera los 18" con el gancho en la escalinata del Templo del Agua



Esta escalinata es la que desciende lentamente hasta el lado oeste del Templo del Agua, por donde podrás trepar con la ayuda del gancho para ir subiendo a Link de plataforma en plataforma. Empieza tu ascensión –y activa tu cronómetro– desde la plataforma a la derecha de la sala. Con el gancho tienes que ser rápido, preciso y muy habilidoso. Presionar A una vez has alcanzado cada escalón te dará, algunas veces, más velocidad para ir subiendo.

	Acabado		Tiempo

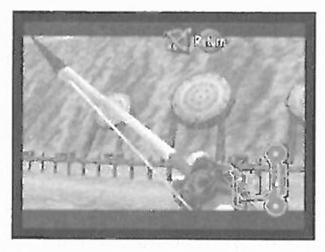


Termina la carrera de Dampe el Enterrador en menos de 0'56"

Para esto también vas a necesitar el gancho (precisamente, te lo habrá dado Dampe la primera vez que os hayáis encontrado). Dale una buena lección al cadáver andante éste utilizando el gancho con la antorcha que hay en la sala final, para lanzarte por encima del abismo y evitar el paseíto al trote por el estrecho final del camino aquel tan sinuoso. Si presionas A, irás ligeramente más rápido de lo normal, y si te has aprendido el recorrido de la carrera, evitarás ir mirando a un lado y al otro frenéticamente a fin de evitar a Dampe y las quemaduras de las antorchas.

	Acabado		Tiempo

Supera los 1750 puntos en los tiros con arco a caballo



Trota hacia la Fortaleza Gerudo (después de haber rescatado a los carpinteros) y dirígete a la esquina noreste del mapa. 1.500 puntos con el arco merecen un aplauso, pero 1.750 harían palidecer de envidia al mismísimo Robin Hood. Acaba con las cacerolas en tu primera ronda (900 puntos) y de vuelta busca blancos múltiples. El ángulo tan rebuscado desde el cual tienes que apuntar a los dos objetivos finales hace que acertar sea muy complicado, pero conserva algunas flechas porque tendrás tiempo para utilizarlas.



	Acabado		Puntuación

Marca 46 segundos o menos en la carrera de obstáculos de Talon

Si Epona ya está en tus manos (por decirlo así), galopa de vuelta al rancho y habla con Talon mientras estés montado sobre la yegua. Talon recompensará tu heroísmo retándote a una casi imposible carrera de obstáculos. Tienes premio si bajas de los 50 segundos, y rebajar tres segundos esa marca es realmente muy difícil. Epona necesita sólo una zanahoria cada vez para alcanzar máxima velocidad, pero resérvate alguna para utilizarla justo antes de cada uno de los grandes saltos y sobre todo nunca, NUNCA, gastes tu última zanahoria. Estás avisado.

	Acabado		Tiempo

LYLAT WARS

91% ● Número 1

EL MEJOR TRUCO

● *En el Sector Z podrás reponer tu energía volando hacia la parte trasera del hangar de la nave nodriza Great Fox.*

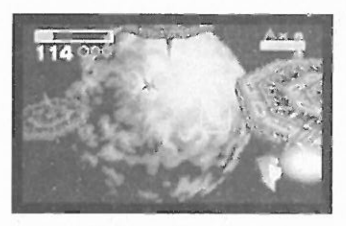
● *Más trucos en el número 2 de Magazine 64*

Conduce a Fox McCloud y a su heroica banda de aventureros peludos hacia la batalla contra las fuerzas del mal, capitaneadas por la simiesca gente de Andross, en otro de los juegos que se han visto beneficiados por la Mágica Mente de Miyamoto ©. Hoy en día los beat `em ups buenos y adrenalínicos son tan poca cosa como Luigi, pero por fortuna Lylat Wars comprime más láser dentro de un cartucho N64 de lo que nos podíamos llegar a imaginar. Los alucinantes gráficos 3D y la amplia variedad de alienígenas que machacar y de sitios que explorar compensan con ganas la ausencia de un selector de niveles; y las secuencias de vídeo, tan cinematográficas, nos hacen pensar que ojalá las batallas espaciales reales del próximo milenio sean así.

Todos los anillos y 70 premios en el modo Training

Este reto requiere un nivel de intimidad casi enfermizo con los controles de Lylat Wars y del trazado del modo Training, especialmente si queremos esos premios antes de meternos en el modo All-range Battle del final. Los anillos no deberían ser un gran problema, pero necesitarás muchas bombas para cerciorarte de que no quede ni un solo láser terrestre por chamuscar, y alta precisión al apuntar con el láser para acabar con las formaciones enemigas.

	Acabado



Termina el juego usando la vista desde cabina

¿Complicado, verdad? La mayoría de jugadores preferirían evitar la vista desde cabina y el porqué está muy claro. Por un lado, el campo de visión queda restringido y por el otro las vueltas y los virajes quedan fuera de control. No importa qué ruta tomes, pero te recomendamos que evites Venom 1, que está a rebosar de enemigos sedientos de sangre (la tuya, precisamente). Terminar el Área 6 es algo realmente angustioso si tienes que escudriñar los alrededores desde detrás del parabrisas, aunque aquí se te permite usar la visión normal cuando te encuentres al Jefe... Si no, no podrás esquivar su bonito láser multicolor.

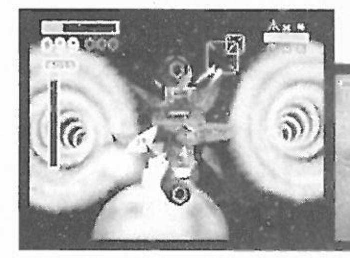
	Acabado

Combate a Starwolf tú solo



Este reto tiene dos partes. Primero dirígete a Fortuna; inmediatamente después, derriba a tus compañeros de equipo, y enfréntate con Starwolf tú solito. Una vez lo hayas conseguido, si es que lo consigues, vuela hasta Venom 2, dispara a tus colegas a sangre fría (sí, otra vez) y aunque Starwolf ya habrá llegado, tú como si no lo vieras. Luego, elige la versión más difícil de Wolf y sus amigos, toda para ti. No te olvides de girar y girar para defenderte de los láseres de Starwolf si es que tu escudo no puede resistirlos.

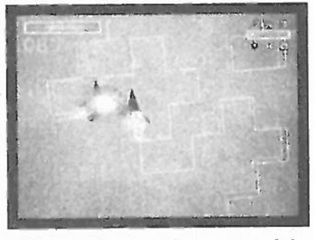
	Acabado





320 puntos en Meteo

El modo Expert, conquistado gracias a haber terminado el juego con siete medallas



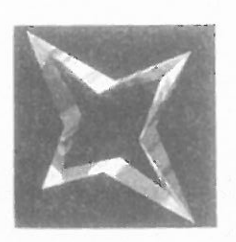
de oro, te va a ser útil aquí. Con él vas a tener cantidad de enemigos nuevos a los que cargarte en cada nivel. Usa el láser todo lo que puedas y despliega todo tu arsenal de bombas para acabar con los malos que revolotean más rápido de lo que tu láser puede alcanzar (como las naves con las que te cruzas después del segundo túnel).
Será esencial que vueles a través de los anillos azules que hay cerca del final del nivel; esto te dará acceso a una psicodélica dimensión bonus en la que un hábil uso de las bombas elevará tu puntuación hasta límites insospechados.

	Acabado		Puntuación

1800 puntos en total en una partida

Antes que nada buena suerte. En nuestra opinión, la mejor ruta a elegir va por Meteo, Katina, Sector X, Macbeth, Area 6 y Venom 2, usando cada truco y cada jugarreta que se te ocurra mientras estés en camino. Intenta ir acumulando vidas mientras viajas, ya que repetir las últimas misiones es la única manera para asegurarse una puntuación máxima antes de haber abandonado un nivel con buen sabor de boca. De nuevo, el modo ideal es el Expert, y como dicen por ahí, perseverancia y dedicación es todo lo que necesitas.





	Acabado		Puntuación

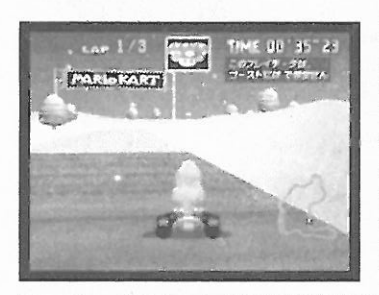
MARIO KART 64

91% ● Número 1

EL MEJOR TRUCO

● *Al derrapar, tira despacio hacia la izquierda, derecha e izquierda otra vez para propulsarte a toda velocidad.*

Las malas lenguas dirán que Mario Kart 64 es inferior a su versión SNES. Falso, aunque debamos admitir que es mejor olvidar el modo campeonato individual, que se termina en un plis plas (a pesar de que tienes unos contrincantes que van a hacerte la vida imposible). Aun así, MK64 es pura lucha contrarreloj, y te lleva a dar lo mejor de ti mismo en carreras que han sido muy, pero que muy bien ideadas. Hasta puede ser que construirlas haya llevado más tiempo que el que se empleó con la propia N64. El juego te sumerge en la atmósfera del mundo de Mario, que encandila a cualquiera, y el modo multijugador garantiza horas y horas de auténtica diversión con los amiguetes.

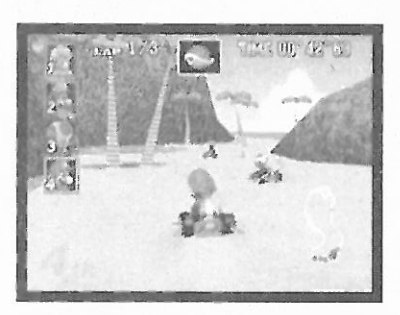


Llega el primero en la Flower Cup (150cc.) sin presionar R

Finalizar cuatro carreras sin derrapar, ni tan sólo dando botes en las curvas, es algo más que difícil; será mejor que escondas el dedo índice debajo de la mesa para prevenir movimientos impulsivos. Esquivar el tráfico en

Toad´s Turnpike es ya de por sí complicadillo (necesitarás un buen dominio de los frenos) pero intenta además esquivar las rocas en la montaña Choco sin perder el equilibrio.

	Acabado



Pulveriza el 1´43" en Koopa Troopa Beach

Éste es el circuito perfecto para enfrentar el cronómetro, pues sólo hay atajos de los "legales". No vas a necesitar ni champiñones ni estrellas para acceder al túnel después de la rampa; si estás bien alineado, sólo deberás presionar R cuando llegues al borde de la rampa y ascenderás solemnemente a lo largo del corredor rocoso. Más consejos: no hagas ni caso de todas las otras rampas y derrapa con una buena propulsión por todas las curvas que puedas. ¡Ah! Y si tienes ocasión de elegir una ruta desde el principio, toma siempre la que queda a la izquierda, pues es un poco más rápida.

	Acabado		Tiempo

Llega el primero en el Wario Stadium con un handicap de 50" (150cc. Grand Prix)

Un reto contrarreloj diferente. Colócate en la parrilla de salida y mira cómo desaparecen los demás, perdiéndose en la distancia. Espera 50 segundos antes de empezar a correr. Vas a necesitar mucha propulsión durante las curvas y deberías intentar recoger cada reforzador que encuentres (como eres el último, tendrías que recibir suficientes conchas, estrellas y relámpagos para borrar esa sonrisa estúpida que tienen tus oponentes en la cara de una vez por todas). Con una vuelta perfecta, te asegurarás la pole position y te sobrarán algunos metros y todo. Por cierto, no vale tomar atajos... (Se siente.)

	Acabado

Da tres vueltas marcha atrás en la Kinoko Highway sin estrellarte (150cc. Grand Prix)

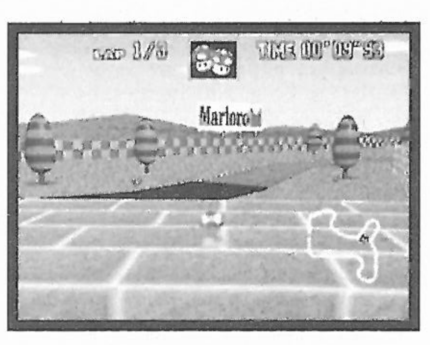


Esto es muy, pero que muy chungo. Vamos a ver, empieza la carrera NORMAL (no te coloques al revés ni nada de eso) y luego haz un cambio de sentido desde la línea de salida e intenta apañártelas para circular al revés durante tres vueltas sin chocar contra nada ni nadie; el hecho de que Lakitu se meta por medio con un aviso grandote de que debes dar la vuelta no va a facilitarte nada las cosas. Por cierto, que el código de circulación de la N64 dice que en todo momento debes circular todo lo rápido que puedas y desviarte del centro de la calzada únicamente para esquivar el tráfico, o sea que nada de dar vueltas pegadito a los bordes.



	Acabado

Baja de 1'06" en la Mario Raceway



El contrarreloj de los campeones. Aquí va a hacer falta el famoso atajo de Mario; después de la segunda curva, sube por la colina de la izquierda y acelera justo antes de llegar al asfalto, intentando saltar el muro por la derecha de la zona que tiene forma de "T". Controla bien el tiempo e inténtalo al menos tres veces – y a la perfección – para asegurarte la marca que te hemos indicado arriba. Y encima, deberás demostrar que eres capaz de derrapar a toda velocidad sin cometer un solo error en todas las curvas. Por favor, por favor, no nos llores ahora.

	Acabado		Tiempo

PILOTWINGS 64

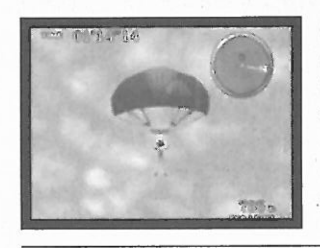
89% ● Número 1

EL MEJOR TRUCO

● *En Little States, dirígete al paso elevado de la autopista, entre la lanzadera y el embalse, y encontrarás dos gasolineras. Puedes volar cerca de ellas y conseguir que te llenen el depósito gratis.*

● *Más trucos en nuestra Superguía No. 1, gratis con el número 6.*

Uno de los tres lanzamientos de la N64 que demostró que Nintendo podía competir por el título de la mejor consola del mundo. Pilotwings es un videojuego difícil de clasificar. Su cartucho contiene cuatro mapas increíblemente detallados y las pruebas que presenta son de lo más extravagante; entre otras cosas, tienes que dar vueltas a través de anillos y empujar un globo hasta alcanzar un objetivo. Los gráficos tan buenos y la atención prestada a los detalles (especialmente a los controles) harán que te quedes totalmente enganchado. Los bonus secretos (los hombres-bala y la casi hipnótica visión del vuelo libre) son la guinda del pastel.

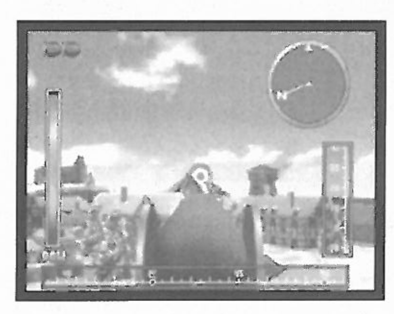


Completa las 5 formaciones en el Sky-Diving (Nivel 3)

Vas a empezar con un reto de los facilillos. Para superarlo, vuela primero hacia el ángulo derecho, después, suavemente, ve alternando arriba y abajo para colocarte en la altitud correcta, utilizando A si ves que te pasas de largo;

de esta manera, no te va a hacer falta calcular la altitud porque en el momento en que la alcances, aparecerá la señal de "Hold". Mientras atraviesas la última nube densa a 1.100 m tienes tiempo de llevar a cabo una formación más; no lo desaproveches.

	Acabado



Alterna los objetivos del cañón (Nivel 1)

¿Por qué no probar con otros objetivos? Cañón 1: Apunta a la nariz del cuarto tipo del Monte Rushmore. Cañón 2: Fíjate como objetivo el chute que lleva a la ventana del granero del noroeste. Cañón 3: Dale al plato más alto en la torre situada al sur. Cañón 4: Intenta darle a la punta del Empire State, que se esconde más allá de la colina situada inmediatamente detrás de donde empieza el cañón. De ti depende decidir si lo has hecho bien o no. Así que, no seas tramposo.

	Acabado

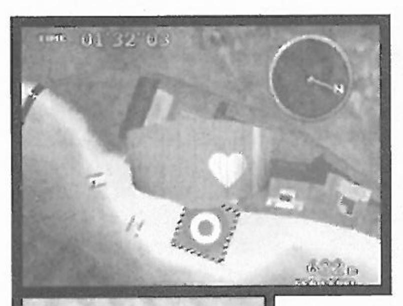
Completa el rocket belt (Nivel 1) en 25 segundos o menos con una puntuación de 90%

Ahora es cuando tienes que darle al globo, regresar y tomar tierra. La mejor táctica es lanzarse a la carrera a por el globo (coloca tu propulsor en un ángulo de unos 30° y dale a tope). Empieza a empujar hacia atrás, para alcanzar la velocidad cero en el momento exacto en que le des al globo e inmediatamente, vete hacia atrás. Con una buena utilización del impulso azul, conseguirás aterrizar en el centro del objetivo si has empleado el radar para orientarte.





	Acabado		Tiempo		Puntuación



Aterriza en medio de la fuente central en Sky-Diving (Nivel 2)

No conseguirás hacer esto sin fracasar en tu misión, pero... Una vez despejas el cielo de nubes, verás el enorme lago ahí abajo, con tres pequeñas manchas blancas. Esas manchitas son fuentes y queremos que aterrices en el centro de la segunda de ellas. Esto no es más difícil que aterrizar en el objetivo marcado: el secreto está en combinar la táctica y el control que has estado utilizando hasta ahora para aterrizar en un sitio diferente.
Buena suerte.

	Acabado

Atraviesa el túnel del rocket belt en 1'30" (Nivel 3)



Te hemos facilitado un poco las cosas permitiendo que le des a las paredes todas las veces que desees; pero no intentes tomar ventaja pasando demasiado deprisa o acabarás estampándote por los lados o pegándote un remojón antes de tiempo. Hay un camino a través de las estalactitas por el que puedes pasar sin tener que reducir la velocidad, y a lo mejor te apetece explorar por ahí, cerca de la quinta antorcha, en busca de un posible atajo. Todo esto aparte, la clave estriba en pilotar con rigor y exactitud.

	Acabado		Tiempo

SPACESTATION SILICON VALLEY

91% ● Número 13

EL MEJOR TRUCO

● *Como animal pequeño, súbete al cadáver de uno de los animales grandes y poséelo; esto te permitirá dar vueltas por ahí con otro animal sobre tu lomo.*

Se invirtió mucho tiempo en su realización, pero el peculiar puzzle de animalitos de DMA cumplió las expectativas. Con un jardín zoológico virtual de animalejos que pedían a gritos ser dominados o eliminados y puzzles que retorcían hasta la última arruga de nuestro cerebro, Silicon Valley se convertía en el típico juego adictivo que podía esperarse de los creadores de Grand Theft Auto y Lemmings. Por si fuera poco, los gráficos y el sonido son fantásticos (musiquilla estilo cabaret). O sea que, aunque tardaran tres años en terminarlo, la espera ha valido la pena... y mucho.



Consigue 17.000 puntos en Stinky Sewers

Está claro que si te dijéramos todo lo que debes hacer para conseguir tal cantidad de puntos, la cosa sería demasiado fácil. O sea que no lo haremos. Sólo te diremos que tendrás que eliminar a todas y cada una de las criaturas que te

encuentres por las alcantarillas, encontrar todas las baterías y llevar a cabo otras tareas varias mientras tanto, para ver cómo tu marcador crece vertiginosamente. El souvenir, por cierto, se gana utilizando la rata para que se coma todos las (ejem) boñigas que hay por los túneles. Encantador.

	Acabado		Tiempo

Termina el segundo nivel Ice en 3'00'''



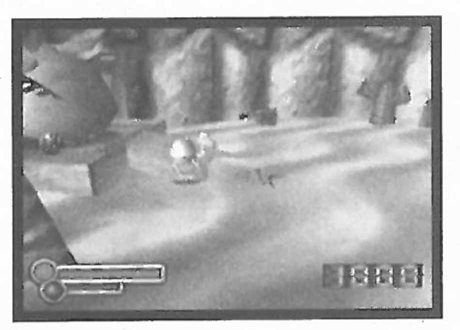
Ignora las baterías y el souvenir que encuentres. Aquí se trata de recoger cabezas cortadas. Controlar las criaturas de este mundo es una pesadilla; por ello vas a tener que emplear todo tu ingenio para salir de ésta. Asegúrate de ponerle pronto las manos encima al conejo volador para obtener la potencia que necesitas para subir volando por la cuesta que te lleva hasta la tercera cabeza.

	Acabado		Tiempo

Llega el primero en la Walrace 64 aprovechado cada impulso y esquivando todos los ovnis

La carrera de la morsa la encontrarás en el nivel 17, al que puedes acceder una vez hayas recogido todos los souvenirs del resto de niveles nevados. La carrera se termina y se gana sin grandes dificultades, pero el carácter mismo de la morsa que controlas hará que acabes resbalando y te la pegues contra globos y choques contra ovnis con fastidiosa frecuencia. Aprovechando todos los impulsores debería serte fácil ganar si de vez en cuando sueltas el acelerador.

	Acabado



Recoge todos los souvenirs y termina el nivel 30 (Desert bonus)

Si en el combate de boxeo del nivel 30 te mantienes cerca de tu oponente (el camello), conseguirás que no pueda golpearte, con lo que terminar con él va a resultarte sencillo. El segundo camello también es una perita en dulce; limítate a evitar la dirección en la que apuntan sus cañones y suelta un buen puñetazo, directo a esos ojos medio dormidos que tiene. Tu sparring final, el canguro, ya es un poco más difícil. Espera a que gaste toda su energía de puñetazos y a que se retire hacia su esquina: luz verde para que tus puños digan la última palabra.

	Acabado

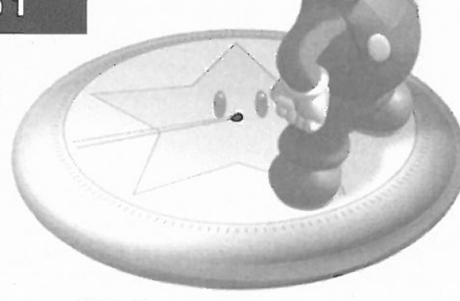
Termina el nivel 31 sin sufrir daño alguno

Ahora no puedes acceder a este nivel de manera "legal", ya que el souvenir de la Fat Bear Mountain no puede recogerse. Por eso, introduce este código en la pantalla de selección de niveles: Abajo, Arriba, Z, Lateral izquierdo, Abajo, Izquierda, Z y Abajo. Entonces podrás seleccionar el eje central de la estación espacial y luchar contra hordas de animales ferozmente agresivos. Esto no va a ser nada fácil, y la única manera de vencer el reloj es saber cuándo te va a venir el ataque y controlar bien tus láseres.

	Acabado



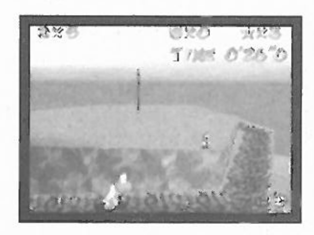
96% ● Número 1



EL MEJOR TRUCO

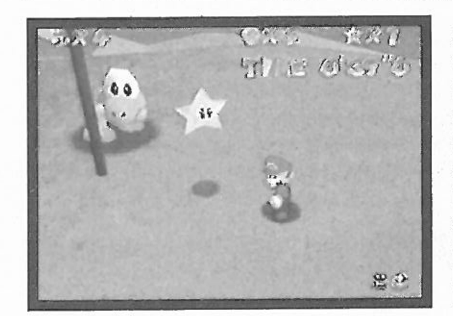
● *Visita a Yoshi en lo alto del castillo, después de haber acumulado 120 estrellas, y él te dotará de un nuevo salto triple que te hará invencible.*

¡Mamma mia! **Este título rompió todas las reglas establecidas para realizar videojuegos. Shigeru Miyamoto demostró de nuevo su indiscutible genialidad. Un italiano bajito y regordete campa a sus anchas por un mundo en 3D, resolviendo puzzles que lo llevan a bucear por las profundidades marinas y hasta a volar por entre las nubes, con un control de lo más preciso y la jugabilidad más perfecta que la humanidad jamás haya experimentado. Está tan repleto de buenas ideas que algunas de ellas deben hacerse a un lado después de un nivel para poder hacer sitio a más ideas en el siguiente. Por mucho que lo intentes, es imposible no adorar a este fontanero.**



Compite con Koopa the Quick en menos de 14'00"

No nos importa cómo llegues a la bandera –puedes utilizar el teletransporte de la montaña, la gorra con alas o incluso los cañones– pero queremos que detengas ese cronómetro lo más pronto que puedas. Si tomas



algún atajo rarillo, Koopa se quejará o se volverá a la línea de salida, pero a nosotros no nos importa mientras tú llegues a la cima de la montaña. Recuerda que saltar con Z sobre el terreno resulta más rápido que correr. ¡Ah! Y no hagas esa trampichuela que hace que registres un tiempo de 0'00". No vale. En serio, no vale.

	Acabado		Tiempo

Completa el Dark World 1 de Bowser con cero monedas

Éste es el nivel al que accedes precipitándote hacia la imagen de Peach y cayéndote a través del suelo. El reto que te proponemos es más difícil de lo que puede parecer. Hay muchos sitios donde una hilera de monedas ha sido hábilmente colocada en un estrecho plano inclinado, y evitarlas es casi imposible. Los saltos triples son útiles, o puedes pasar en plan sigiloso por los lados, o probar suerte con un atajo... Lo que sea para dejar atrás esas monedas tentadoras.
¡Ah, oye! y nada de recoger monedas del aliento abrasivo de Bowser.

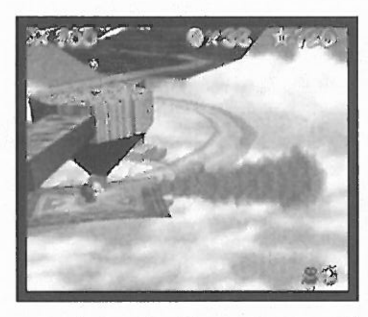
	Acabado

Baja de los 14'00" en el tobogán de Peach

Antes que nada necesitarás haber empezado con el tobogán de la manera correcta (presiona el botón C para seleccionar la mejor visión y después presiona Z y B en el momento que pases la señal). Ahora, aprovecha el atajo, salta por encima del muro con B cuando salgas del primer túnel,

guíate hacia el poste a cuadros y dale a B de nuevo para dejarte caer boca abajo justo antes, durante o después de la curva en "S". Sabiendo esto, los 14 segundos –o menos– no son un objetivo tan imposible para ti, aunque es muy fácil pasarse de largo, caerse o no llegar a saltar el muro.

	Acabado		Tiempo

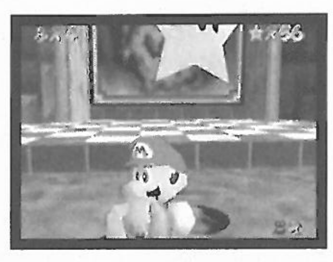


Consigue 164 monedas en Rainbow Ride

¡Uf!, esto es complicado. No sólo tendrás que superar todas las complicadas plataformas, aquellas en las que un ligero descuido con el stick puede ser fatal, sino que deberás caerte de culo sobre el interruptor azul que hay cerca del laberinto y rebotar por las paredes para poder conseguir todas las monedas azules. Te sugerimos que hagas esto último antes porque, ¿verdad que no quieres pasarte media hora recogiendo todas las otras monedas para echarlo todo a perder?

	Acabado		Puntuación

Termínate el juego en menos de tres horas



¡Ah, esto va a ser legendario! Necesitarás dominar los controles a la perfección, haber memorizado el trazado de cada carrera y, sobre todo, saber cómo avanzar por el juego con el mínimo de problemas posible. Algunas de las estrellas que te habían dado ganas de lanzar el televisor por la ventana la primera vez que jugaste, no serán tan complicadas de recoger ahora. Así que, piensa un poco qué ruta vas a tomar y hazte un buen plan de acción antes de empezar. Esto va de estrategia militar, para que lo entiendas.

	Acabado		Tiempo

TUROK 2

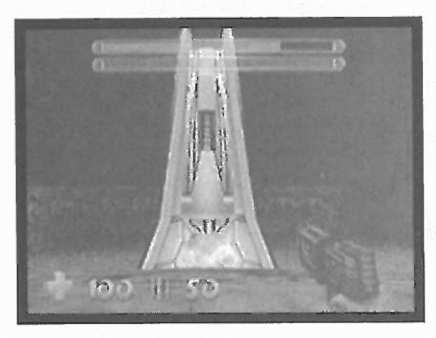
95% ● Número 12

EL MEJOR TRUCO

● *Introduce BEWAREOBLIVIONISATHAND en el menú de trucos: es el padre de todos los trucos, sí señor.*

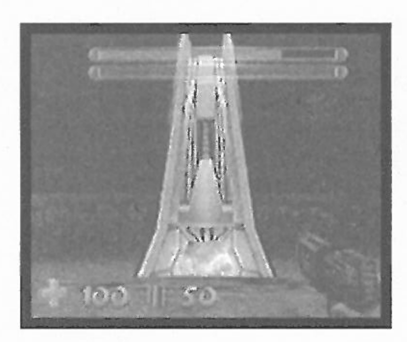
● *Más trucos en los números 14 y 15 de Magazine 64.*

Turok 2 ha hecho una buena jugada despachando aquellos saltitos ridículos y los dinosaurios blandengues de la primera parte. Ahora tienen cabida armas de dimensiones esperpénticas y el nivel de los gráficos se ha elevado hasta cotas escalofriantes. Un festival gore en el que vas a hacer lo que sea para conseguir más munición. Llegarás a arrastrar a los vecinos a tu casa para que vean qué pedazo de juego tienes. Los monstruos irrumpen en escena desde los rincones más escondidos, los puzzles retuercen una y otra vez las neuronas de tu cerebro, y terminar el juego es algo que va a llevarte buena parte de tu vida.



Defiende el nivel Totem 2 utilizando tus armas menos potentes

Los malos se pegan al tótem como las moscas a la mier... a la miel, pero todavía falta mucho para que el flamante templo quede reducido a escombros. Tu máxima preocupación debe ser tu salud, pues luego de que le aciertes a uno de los chicos feos, éste va a dedicarte toda su atención, y eso es peligroso. La mejor táctica es moverse



un poco, agujerear a uno de los malos y salir pitando. Hay mucha salud esparcida por el recinto, pero con todo el tiempo que vas a necesitar para cargarte a todo el personal a base de flechas y pistoletazos, lo más probable es que no tengas tiempo para recogerla.

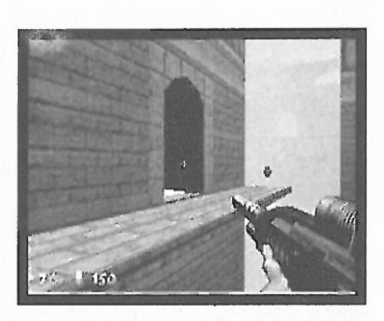
	Acabado

Dispara a los pajarracos que vuelan al principio del Nivel 1

Si ya lo has intentado, sabrás que es más que complicado. Pilla la pistola de alguna de las salas del primer nivel (o vuelve al Nivel 1 si es que ya lo has terminado), súbete de un salto a las cajas, apunta con la pistola hacia el cielo y provoca algún quebradero de cabeza a RSPB. El tiempo es crucial: las balas tardan un milisegundo en alcanzar el blanco, por lo que tienes que estar apuntando al espacio por donde el ave está a punto de pasar cuando aprietes el gatillo. Intenta no quedarte sin munición.

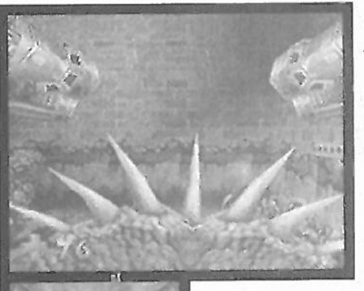
	Acabado

Corre por los salientes del Nivel 1 eliminando todo lo que encuentres en 3'00"



Existe un punto seguro algo lejos dentro del Nivel 1, seguido de una serie de salientes tortuosos, con malos por todas partes que quieren arrancarte la cabeza. Tendrás que cargarte a todo lo que se mueva (unos 19 malos, más o menos) hasta que termine el reto, cuando llegues a una zona llena de escombros de hormigón. Necesitarás un buen sentido del equilibrio y el dedo firme en el gatillo; ten cuidado de por dónde pasas si quieres evitarte una caída difícil de olvidar.

	Acabado		Tiempo



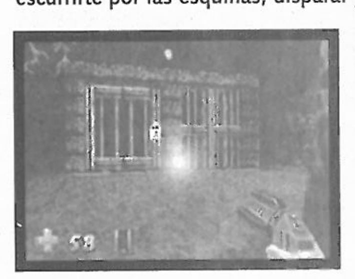
Conduce al Stegosaurus en menos de 3'40"

Esto es muy divertido. Pilla al Stegosaurus al principio del Nivel 2 y ábrete paso a través de la jaula hasta el otro lado lo más rápido que puedas. Utiliza el movimiento lateral para sortear los tableros que encuentres en tu camino y no pierdas el tiempo intentando disparar a los Purlins; simplemente, písalos o sigue disparando a medida que avanzas (tienes munición ilimitada). Estáte atento al atajo que hay en el muro después de la primera entrada; llegarás al túnel en un momento.

	Acabado		Tiempo

Finaliza el Nivel 3 sin esquivar

Hoy en día existen pocos shooters en primera persona que no se basen en esquivar y es difícil dejar de usar los botones (quizás tengas que traspasarlos al D-pad para evitar que los acciones accidentalmente). Destruir a tus saurioenemigos dependerá ahora más que nunca de tu puntería, así como de tu habilidad para escurrirte por las esquinas, disparar y situarte en lugares donde el ángulo de tiro enemigo sea tan forzado que no puedan alcanzarte con balas ni misiles.



	Acabado

V-RALLY 99

89% ● Número 12

EL MEJOR TRUCO

● *Completa los modos Arcade con una puntuación del 100% y lograrás el acceso a dos series de coches secretos.*
● *Más trucos en el número 14 de Magazine 64.*

Antes de que V-Rally existiese, todo lo que los juegos de carreras ofrecían era una o dos pistas cutres, unos pocos coches endebles y una neblina horrorosa que se extendía por todas partes. Con el juego de Infogrames todo esto ha cambiado. Tienes 24 pistas distintas, una brillante colección de coches de los de verdad y los gráficos más impecables que jamás hayas visto. Al igual que en F1 WGP, el secreto del éxito está en acariciar suavemente los frenos y tener cuidado con los bordes de la carretera y los demás vehículos. Todo esto convierte a V-Rally en otro brillante intento de trasladar el mundo real de las carreras a la consola. Menos mal que los días de Cruisin´USA quedan ya muy lejos.



Pulveriza los 3'10" en Córcega en el modo Arcade 1

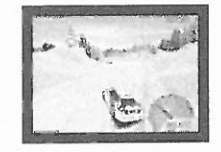
Aquí la clave radica en no frenar si no es estrictamente necesario. Conducir en línea recta a lo largo de las curvas o soltar un poco el acelerador es algo mucho más recomendable que arrastrarse por las curvas como un conductor dominguero. Ten cuidado con los postes de teléfono y estáte alerta con los otros coches, asegurándote de que no interfieres en su camino antes de reincorporarte a la línea de carrera. Si te quitan de en medio, tu carrera habrá terminado. Está más que claro que reducir la velocidad es más recomendable que estrellarse.

	Acabado		Tiempo



Retrocede por Suecia SS1 en menos de 3'00"

Éste es uno de esos retos que se sufren lentamente, y el tirón del coche mientras va marha atrás no es que ayude mucho que digamos. Puedes poner primera si vas directo a una valla o a cualquier otro obstáculo y no tienes escapatoria, pero cualquier cambio de dirección debes hacerlo marcha atrás. Suecia tiene curvas que son de pesadilla, pero si vas despacio no supondrán ningún problema. Al menos así tendría que ser.
Ah, y no utilices la visión posterior.



	Completado		Tiempo

Desconecta el copiloto y termina Los Alpes SS5 sin colisionar

Esta opción es accesible desde el menú general de opciones. Aquí hay mucha niebla y, sin el copiloto, tendrás que estrujarte los sesos para intentar grabarte los detalles de cada curva, cada recta, cada obstáculo y cada colina. En la pantalla tienes los iconos, muy socorridos, pero debes mantener la vista fija en la carretera, así que necesitarías mil ojos. Ten cuidado con la estrecha carretera y no reduzcas ni un momento la velocidad, a no ser que quieras que los espectadores se rían de ti, claro.

	Completado

Finaliza el campeonato con tracción en las cuatro ruedas y cambio manual



La mayoría de los jugadores olvidan que existe una opción de cambio manual, así que vamos a ver cómo te las arreglas sin el cambio automático. Para hacerlo más emocionante,



están los coches con tracción en las cuatro ruedas, tomando curvas y circulando por las rectas a una velocidad tan espeluznante que hace que controlarlos sea muy difícil. Lo bueno que tienen es que toman las curvas mucho más rápido y a veces hasta en línea recta con apenas mover el stick; pero claro, es mucho más difícil.

	Completado

Supera Arcade 1 en 14'



Allá vamos; todas tus habilidades de conductor van a ponerse a prueba en este test, mientras circulas a toda velocidad por las pistas. Para asegurarte las mejores marcas, elige uno de los coches secretos, a los que puedes acceder completando el Arcade 1 o bien estableciendo un nuevo récord contrarreloj para cada una de las carreras. Ajustar las marchas y la suspensión para adecuar tu vehículo al terreno por el cual circulas es algo obligado. Un consejo más: conduce muy, muy rápido.



	Completado		Tiempo

WAVE RACE 64

89% ● Número 1

EL MEJOR TRUCO

● *Sigue la ruta del delfín con exactitud alrededor del Dolphin Park, copiando todas sus piruetas mientras vas avanzando y verás aparecer un grupo de bebés delfines. Una monada.*

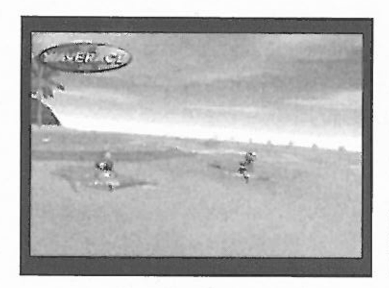
● *Más trucos en el número 6 de Magazine 64 y en nuestra Superguía No. 1, gratis con el mismo número.*

Paséate un momento por la sala Arcade que tengas cerca de casa y échale un vistazo a la máquina de las motos acuáticas que te piden veinte duros (o más) para poder pasártelo bien un ratito con ellas. Después fíjate en Wave Race y presta atención a cómo una consola de menos de 30.000 pesetas le pasa la mano por la cara a una máquina de 150.000. Los efectos acuáticos son fenomenales y, durante el espacio de dos años, no han sido superados por ninguna otra consola. La carrera es alucinante por los gráficos que tiene, con el agua zarandeándote mientras tú saltas y te zambulles, medio mareado con tanta ola.



Monta el delfín

Esto es un truco, pero es tan complicado que hemos decidido incluirla como un reto más. Tendrás que emplear todo tu repertorio de piruetas en la carrera acrobática de Sunny Beach, pasar por cada aro y controlar el tiempo, no sea que te pases. El mejor método para esto es: conduce de pie con voltereta, luego conduce hacia atrás haciendo el pino, en el sentido de las agujas del reloj; luego da un salto mortal



hacia atrás, zambúllete y rueda en sentido contrario a las agujas del reloj. Es complicado. Empieza las primeras piruetas sin apenas moverte y luego acelera hacia los aros antes de que agotes tu tiempo.

	Acabado

Pulveriza el 1'17" en Sunny Beach

Es más difícil de lo que crees. Tendrás que zigzaguear por las curvas de la derecha de una forma extraordinariamente suave, perdiendo la mínima velocidad posible y buscando la mejor línea entre las boyas (ni se te ocurra saltarte una). Presiona B para pasar entre las olas. Verás qué bien te sientes cuando lo hayas conseguido. Pero paciencia, porque lleva su tiempo.



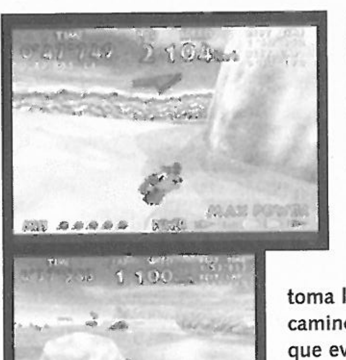
	Acabado		**Tiempo**



20.000 puntos en el modo Dolphin Park Stunt

Para empezar, que ni se te pase por la cabeza utilizar aquella trampa de la pausa que premia el más simple de los movimientos con una cantidad de puntos absurdamente elevada. Es muy difícil superar los 20.000; necesitarás todos los dobles saltos mortales y todas las volteretas que seas capaz de hacer, así como la habilidad de llenar los espacios vacíos entre boya y boya con figuras, como hacer el pino y tal. Que no te agobie el bonus de tiempo, ya que su valor es insignificante si lo comparamos con la puntuación.

	Acabado		**Puntuación**



Pulveriza el 1'46" en Glacier Park

Esto es demasiado... hielo. Avanzar a través de las aguas heladas requiere la paciencia de un santo. Antes de subirte a la capa helada deberás colocar tu moto acuática en el ángulo adecuado; intentar girar una vez estás arriba es un grave error. En el primer giro a la derecha, toma la ruta interior y encontrarás un camino a través de las boyas finales con el que evitarás las fastidiosas bolas de nieve.

	Acabado		Tiempo

Sé el primero de todas las carreras en el modo Expert sin perder ni una boya



Esto es muy chungo, especialmente en el Lago Drake, donde cualquier listillo se anima a saltarse una boya o dos para ganar posiciones en la clasificación de la máquina. No intentes derribar a tus oponentes (tienes las de perder) y estáte al loro con los atajos. Aquí no te servirá de nada seguir a los demás corredores, con lo que si tienes problemas, fíjate bien en todo lo que hacen y cópiales. Utiliza un corredor que pueda zigzaguear entre las boyas manteniendo la velocidad al máximo.

	Acabado

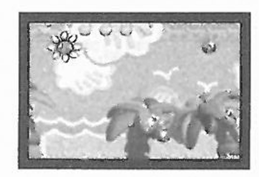
YOSHI'S STORY

86% ● Número 4

EL MEJOR TRUCO

● *Cuando te hayas comido el melón, corre hacia los chicos tímidos para convertirles en melones y caéte de culo para explotar las burbujas que salgan.*
● *Más trucos en el número 9 de Magazine 64 y en nuestra Superguía No. 4, gratis con el número 12.*

A nuestras deseadas N64 a menudo se les ha criticado un exceso de juegos "cursis" y "monos". Yoshi´s Story es el mejor ejemplo para rebatir tal crítica. Los Yoshis tienen un amplio repertorio de ruiditos monos (incluido un apacible "¡yoshi!"), los niveles tienen una musiquilla "adorable" y los gráficos adoptan un aire un tanto infantil Aun así, nos encanta porque a pesar de lo fácil que es terminar el juego, Yoshi´s Story tiene golpes escondidos, que se vuelven más que evidentes cuando tratas de completar un nivel del todo. Y oye, todo el mundo ama a Yoshi.



Supera los 6000 puntos en la página 1 del Nivel 1

Los consejos para las cinco tareas que aquí te presentamos pueden aplicarse para todos los retos. Para aumentar tu puntuación es importante que hagas un buen uso de todos los movimientos del pequeño Yoshi, incluidos los de su gran narizota y su habilidad par escudriñar cielo y tierra en busca de bonus ocultos. Tendrás que cargarte a todos los malos y recoger todas las piezas de frutas, todas las monedas y los tres corazones (recoge los melones en el orden que figuran en el nivel y aparecerán monedas y corazones bonus).

	Acabado		**Puntuación**

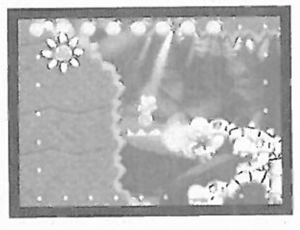


Supera los 6000 puntos en el Nivel 3-2

Más consejos para puntuar: dar un buen golpe con los pies en el suelo cerca de un enemigo hará que cambie de color; si consigues que coincida con tu Yoshi tendrás puntos extra. Una táctica crucial es Goomba stomping; para llevarla a cabo presiona A mientras saltas por encima de las cabezas de una fila de malos, sin tocar el suelo entre salto y salto, y conseguirás puntos adicionales. Es fácil perderse algún malo en algún nivel, especialmente si no has encontrado todos los jarrones, así que busca por todas partes y que Poochie te ayude.

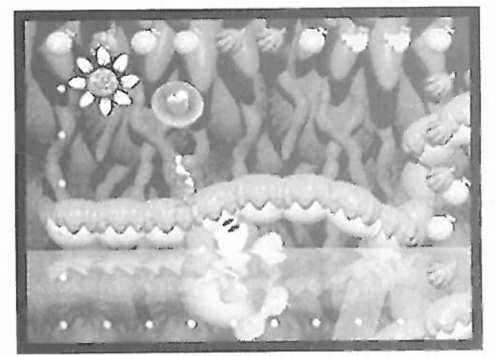
	Acabado		Puntuación

Supera los 6100 puntos en el Nivel 2-1



Cuando Latiku aparece, arrojándote sus cacharritos y, por lo general, pasándoselo muy bien encima de su nube, provócalo un poco, salta sobre su nube y busca por allí a ver si encuentras un jarrón; esto te llevará a un subjuego en el que te verás obligado a extinguir a tres dragones. Salta y métete en una cueva que verás, la cual esconde otro atajo hasta un nuevo jarrón.

	Acabado		Puntuación

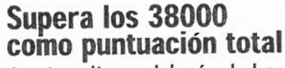


Supera los 7000 en el Nivel 1, página 4

¿Todavía quieres más trucos para sacar más puntos? Por cada vida que conserves al final del nivel tendrás un bonus de 100 puntos. Los melones de bonus puedes conseguirlos por todas partes: intenta

saltar por todo el nivel para encontrar los que están escondidos, golpea nidos de abejas, recoge cada moneda que encuentres en el nivel y también las cinco grandotas cuando golpees una caja flotante que tiene un signo de interrogación, y –lo más importante de todo– consigue el séptimo premio de los subjuegos que hay escondido en cada nivel.

	Acabado		Puntuación

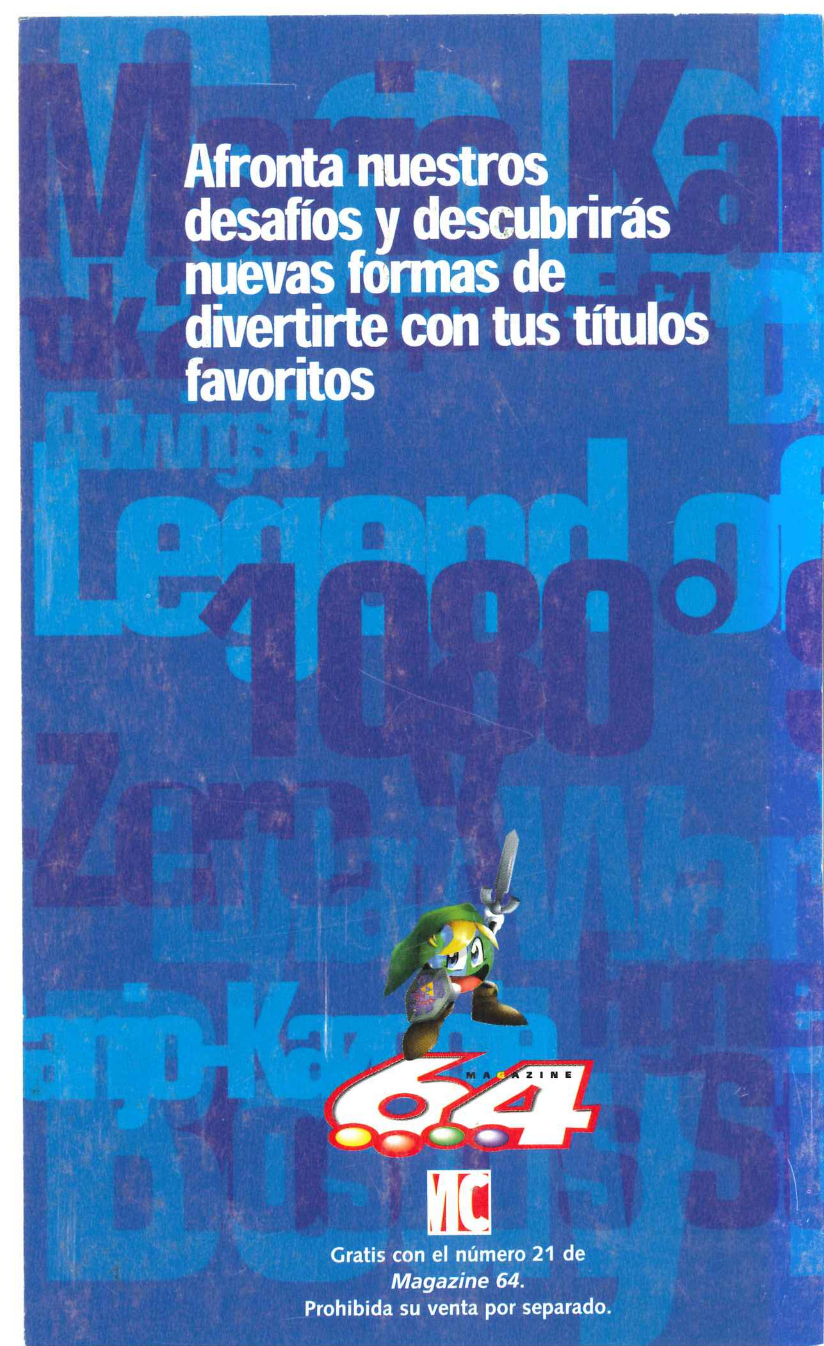


Supera los 38000 como puntuación total

A estas alturas deberías haber obtenido tres puntuaciones máximas a partir de los retos que te hemos propuesto, y seguro que tu cerebro palpita ya con todos los trucos para puntuar que te hemos dado. Por eso, llegar a acumular esta monstruosidad de puntos no debería ser demasiado difícil (¡toma ya!). Sólo un último consejo: ten cuidado cuando uses los Super Happy Hearts, pues al patalear sobre el suelo, los chicos tímidos se convierten en fruta y tú pierdes los puntos que te habían dado.

	Acabado		Puntuación




Afronta nuestros desafíos y descubrirás nuevas formas de divertirte con tus títulos favoritos
MAGAZINE
64
MC
Gratis con el número 21 de
Magazine 64.
Prohibida su venta por separado.